



Universidad Nacional Mayor de San Marcos

Universidad del Perú. Decana de América
Facultad de Letras y Ciencias Humanas
Escuela Profesional de Comunicación Social

Estrategias del plan de producción y realización audiovisual para la televisación en directo de los Juegos Panamericanos Lima 2019

TESIS

**Para optar el Título Profesional de Licenciado en Comunicación
Social**

AUTOR

Mauricio Darío VERA MALPARTIDA

ASESOR

Dra. María Jacqueline OYARCE CRUZ

Lima, Perú

2020



Reconocimiento - No Comercial - Compartir Igual - Sin restricciones adicionales

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Usted puede distribuir, remezclar, retocar, y crear a partir del documento original de modo no comercial, siempre y cuando se dé crédito al autor del documento y se licencien las nuevas creaciones bajo las mismas condiciones. No se permite aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros a hacer cualquier cosa que permita esta licencia.

Referencia bibliográfica

Vera, M. (2020). *Estrategias del plan de producción y realización audiovisual para la televisión en directo de los Juegos Panamericanos Lima 2019*. Tesis para optar el título de Comunicación Social. Escuela Profesional de Comunicación Social, Facultad de Letras y Ciencias Humanas, Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima, Perú.

Información complementaria

Código ORCID del asesor (es)	0000-0003-4445-1092
Autor DNI (Obligatorio) Pasaporte /carnet de extranjería (sólo extranjeros)	08104535
Asesor DNI (Obligatorio)	25537350
Código ORCID del autor	
Grupo de investigación	MediaLab UNMSM
Financiamiento	Vicerrectorado de Investigación y Posgrado - Proyectos Multidisciplinarios 2020
Ubicación geográfica donde se desarrolló la investigación (incluirse localidades y/o coordenadas geográficas).	Lima, Lima, Perú. Latitud: -12.0431800 Longitud: -77.0282400
Año o rango de años que la investigación abarcó.	2019
Disciplinas OCDE	Comunicación/Medios de comunicación/Periodismo URIS https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.08.01

ESCUELA PROFESIONAL DE COMUNICACIÓN SOCIAL

"Año de La Universalización de la Salud"

ACTA DE SUSTENTACIÓN CON TESIS

En la Facultad de Letras y Ciencias Humanas a los veintinueve días del mes de diciembre de dos mil veinte, siendo las 09:10 horas, con la Presidencia del Mg. José Ernesto Ventocilla Maestre, los miembros del Jurado: la Mg. María Mercedes Palomino Gonzáles, el Mg. Carlos Enrique Fernández García y su asesora. La Dra. María Jacqueline Oyarce Cruz, se reunieron vía Google Meet, con la finalidad de escuchar la Sustentación de Tesis titulada: "ESTRATEGIAS DEL PLAN DE PRODUCCIÓN Y REALIZACIÓN AUDIOVISUAL PARA LA TELEVISACIÓN EN DIRECTO DE LOS JUEGOS PANAMERICANOS LIMA 2019", que el bachiller **MAURICIO DARÍO VERA MALPARTIDA**, ha presentado a consideración de la Escuela, para obtener el Título Profesional de Licenciado en Comunicación Social. El Presidente del Jurado invitó al bachiller a exponer su Tesis. Concluida la exposición el bachiller absolvió las preguntas que le formularon los miembros del jurado.

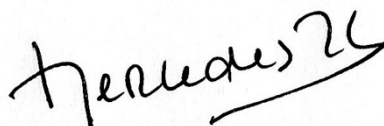
Terminada la sustentación se procedió a la calificación, resultando aprobado como **sobresaliente** con la calificación de **dieciocho (18)**.

El Presidente manifestó que, habiéndose aprobado la sustentación, la Facultad de Letras y Ciencias Humanas recomienda a la Universidad Nacional Mayor de San Marcos el otorgamiento del Título de Licenciada en Comunicación Social al señor **MAURICIO DARÍO VERA MALPARTIDA**.

Siendo las 10:30 horas concluyó el acto de sustentación, por lo cual los miembros del Jurado, dando fe de lo actuado, firman la presente Acta de Sustentación.



Mg. José Ernesto Ventocilla Maestre
Jurado Informante / Presidente



Mg. María Mercedes Palomino Gonzáles
Jurado Informante



Mg. Carlos Enrique Fernández García
Miembro



Dra. María Jacqueline Oyarce Cruz
Asesora

DEDICATORIA

*A Dios, que me puso en este lugar y me eligió
para cumplir una misión.*

*De todo corazón para quienes, con sus virtudes
y defectos, con sus ejemplos y lecciones, pero
sobre todo con su amor, forjaron el espíritu de
quien llegué a ser hoy: mis amados padres
Doña Antonia Aquilina y Don Nicolás, mis
queridos hermanos y sus hermosas familias, a
Norma la madre de mis hijos, a Antonia
Alejandra y Mauricio Gabriel mis brillantes y
hermosos hijos, quienes iluminan cada
segundo de mi vida, y a mis nuevos amores,
quienes son la continuación de nuestras vidas
Cristóbal y Micaela...*

ÍNDICE DE CONTENIDO

RESUMEN	ix
INTRODUCCIÓN	11
CAPÍTULO I: EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	13
1.1 Evolución del deporte en la televisión mundial.	13
1.2 El deporte espectáculo.....	16
1.3. El deporte como industria.....	18
1.4 Planteamiento del Problema	20
1.5 Objetivos de la Investigación.....	22
1.5.1 Objetivo general	22
1.5.2. Objetivos específicos:	22
1.6 Hipótesis de la investigación	22
1.6.1 Hipótesis General	22
1.6.2 Formulación de Hipótesis	23
1.7 Justificación	23
1.8 Limitantes	25
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	26
2.1 Antecedentes	26
2.2 Marco Teórico.....	28
2.3 La producción audiovisual en campo	31
2.4 Pre Producción: La Planificación.....	33
2.5 Definición de las categorías de análisis.....	38
2.5.1 La Producción audiovisual	38
2.5.2. Estrategia de producción audiovisual.....	40
2.5.3. La realización audiovisual.....	41

2.5.4 El género y el formato audiovisual.	41
2.5.5 Formato.....	42
2.6 Las posiciones de las cámaras	42
2.7 La producción audiovisual en la televisación deportiva.....	48
2.8 La visión de los televidentes	49
2.9 Las coordinaciones para definir las posiciones de cámaras	54
2.10 El discurso audiovisual en el deporte	55
2.11 Características del medio televisivo	60
CAPÍTULO III: MÉTODO DE INVESTIGACIÓN.....	62
3.1 Descripción Metodológica	62
3.2 Sujetos de Estudio	64
3.3 Procedimientos. Técnicas e Instrumentos de recolección de información.....	64
3.4 Instrumentos Análisis de datos.....	65
CAPÍTULO IV: RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	66
4.1. Presentación de los Resultados	66
4.2. Planeamiento de los Juegos Panamericanos Lima 2019.....	66
4.3 El Comité Organizador de los Juegos Panamericanos Lima 2019.....	68
4.4 La etapa de organización de las competencias deportivas	69
4.5 Las competencias deportivas	70
4.6 El Host Broadcaster de los Juegos Panamericanos Lima 2019.....	71
4.7 Diseñando el Plan Narrativo.....	74
4.8 El despliegue tecnológico de la transmisión.	75
4.9 La narrativa audiovisual por deporte	85
4.10 Plan de Producción audiovisual Lima 2019	90
4.11 Las ceremonias de apertura y cierre de Lima 2019	91
4.12 La narrativa de la televisación deportiva.....	96

4.13 Tipicidad de los deportes por su eje de acción.	100
4.14 Reglamento de cada deporte y plan narrativo de Los Juegos Lima 2019. .	102
4.14.1 La Natación	103
4.14.2 El Surf	105
4.14.3 El Baloncesto	107
4.14.4 El Fútbol	109
4.14.5 Gimnasia Artística	113
4.15 El Grafismo	116
4.16 Las síntesis del día	122
4.17 Patrón de transmisión de las competencias deportivas..	125
4.18 La Norma de Producción.....	126
CAPÍTULO V: DISCUSIÓN	129
CAPÍTULO VI. CONCLUSIONES.....	130
CAPÍTULO VII: BIBLIOGRAFÍA.....	133
CAPÍTULO VIII: ANEXOS	137

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Acontecimientos deportivos con mayores ganancias económicas.....	67
Tabla 2. Plan de Cámaras de la Inauguración de Los Juegos Lima 2019, Funciones	95

INDICE DE FIGURAS

Figura 1. Detalles, Interior de Unidad Móvil	32
Figura 2. Plan de Cámaras y Descripción de funciones en Fútbol.	45
Figura 3. Plan de cámaras y captación de sonido en Fútbol	48
Figura 4. Escaleta de Transmisión (Hockey Lima 2019)	52
Figura 5. Despliegue Tecnológico. Sede	78
Figura 6. Despliegue Tecnológico. Planta / Sede	79
Figura 7. Despliegue Tecnológico. Cuartel de Transmisión / Sede	79
Figura 8. Despliegue Tecnológico. Sala de Control Dirección de Televisión / Unidad Móvil.	80
Figura 9. Despliegue Tecnológico. Sala de Control Audio / Unidad Móvil.	80
Figura 10. Despliegue Tecnológico. Sala de Control de Cámaras / Unidad Móvil. ..	81
Figura 11. Despliegue Tecnológico. Sala de Energía.	81
Figura 12. Despliegue Tecnológico. Flujo de La Señal Internacional	82
Figura 13. Despliegue Tecnológico. Características de la Señal Internacional	82
Figura 14. Despliegue Tecnológico. Personal de Producción/Realización & Técnico. Flujo de Trabajo.	84
Figura 15. Gran Plano General. Montaje Escenográfico de la Apertura de Los Juegos Lima 2019	92
Figura 16. Gran Plano General. Apertura de Los Juegos Lima 2019	93
Figura 17. Interior de la Unidad Móvil. Apertura de Los Juegos Lima 2019.....	93
Figura 18. Plan de Cámaras. Apertura de Los Juegos Lima 2019	94
Figura 19. NATACIÓN. Plan narrativo de cámaras y de audio.	104
Figura 20. SURF. Plan narrativo de cámaras y de audio	107
Figura 21. BALONCESTO. Plan narrativo de cámaras y de audio	109
Figura 22. FÚTBOL. Plan narrativo de cámaras y de audio.	112

Figura 23. GIMNASIA. Plan narrativo de cámaras y de audio	115
Figura 24. Identificador Deporte/disciplina	118
Figura 25. Identificador Sede/Evento	119
Figura 26. Identificador Atleta	119
Figura 27. Marcador de Atleta	120
Figura 28. Marcador del Partido	120
Figura 29. Resumen de Goles	121
Figura 30. Resultados	121
Figura 31. Listado de Medallas	122
Figura 32. Escaleta del Resumen diario	124
Figura 33. Patrón de Transmisión del Tenis	125

RESUMEN

El presente trabajo es una investigación descriptiva sobre el modelo de producción audiovisual utilizado en la televisación en directo de las competencias deportivas de los Juegos Panamericanos Lima 2019.

La muestra de estudio estuvo conformada por los modelos aplicados en las competencias de fútbol, natación, baloncesto, gimnasia artística y surf. Se examinó la estrategia del plan de producción de televisión, el modelo de realización audiovisual y los soportes tecnológicos. El propósito fue exponer los elementos narrativos que la televisación deportiva en directo utiliza para la construcción de sus contenidos. Se desarrolló una aproximación teórica sobre la creación de las unidades de producción, el diseño del flujo de trabajo, el personal involucrado y los planes de cámaras y audio.

La investigación observa y describe las etapas del proceso de producción audiovisual, desde el desarrollo de la idea base, el planeamiento, la ejecución de presupuestos, la realización en exteriores, hasta la transmisión internacional en directo. Con este propósito, se recurrió a libros, documentación digital y a los manuales de estilo de los entes deportivos internacionales regentes, (COI) Comité Olímpico Internacional, (FIFA) Federación Internacional de Fútbol Asociado, (FIG) Federación Internacional de Gimnasia y (FIVB) Federación Internacional de Voleibol sobre la producción de televisión deportiva, y a la recolección de información gráfica y documental directa del fenómeno.

Se examinaron las destrezas profesionales necesarias en todos los aspectos de la producción de televisión, incluyendo la operación de cámaras, equipo de exteriores, la dirección multicámara y las responsabilidades de gestión y organizacionales. Al mismo tiempo, se exploraron los últimos avances en herramientas tecnológicas para la captación y reproducción de imágenes, audio y los nuevos formatos de televisión de alta definición.

En la actualidad, el modelo de transmisión de competencias deportivas para la televisión ha llegado a un nivel de refinamiento y especialización muy elevado, lo cual es evidente en la transmisión de acontecimientos deportivos internacionales de

alta competencia. Estos modelos se aplicaron eficientemente en la producción audiovisual de los Juegos Panamericanos Lima 2019.

La producción audiovisual de las competencias deportivas se encarga de planear y contar la historia del hecho a la audiencia, pero queda claro que la historia contada no es igual al hecho, es su representación audiovisual. Con este propósito, emplea los recursos narrativos, creativos y las herramientas del lenguaje audiovisual; apoyados por herramientas dedicadas como el soporte virtual, la ralentización de imágenes, el grafismo y los comentarios guía los cuales le otorgan un carácter de formato único.

INTRODUCCIÓN

El modelo actual de producción y realización de las transmisiones de competencias deportivas para la televisión han logrado un elevado nivel de refinamiento y especialización. La televisación de competencias deportivas, especialmente las transmisiones en directo, han desarrollado un conjunto de modelos, procesos y herramientas de producción y narrativa audiovisual que se renueva y se fortalece permanentemente. Estas herramientas permiten un alto nivel de calidad en imágenes y sonido. Imágenes de altísima resolución, con posiciones y ángulos de cámara insospechados y repeticiones ralentizadas de ultra definición, que impulsan una estimulante libertad creativa. Además, el soporte del grafismo que acompaña a las transmisiones deportivas en directo, le otorga un carácter de formato único.

La producción audiovisual se ocupa de planificar y estructurar el relato adecuado sobre la historia del acontecimiento. La simultaneidad que permite la televisación deportiva en directo marca la diferencia sustancial con el otro gran medio audiovisual: el cine. Esta diferencia ha sido decisiva para impulsar nuevas tecnologías y nuevas formas de narrativa. Estas novedosas facetas que se abren en la producción audiovisual constituyen, para la creatividad humana, un campo de ilimitadas posibilidades.

Es en la televisación de las competencias deportivas internacionales de alto nivel donde se pone de manifiesto esta situación. El fenómeno se origina en las exigencias de los entes internacionales rectores de cada deporte quienes establecen, con profesionalismo y autoridad, a través de sus manuales de estilo, la forma en que cada cobertura televisiva debe realizarse. En lo audiovisual se orientan principalmente a exaltar la emoción que es, a la larga, la responsable de atrapar al televidente. A esto se suma el vertiginoso avance tecnológico que ofrece, en todo su espectro, refinadas herramientas de producción y realización con el inevitable resultado de elevar la libertad creativa en la construcción de las propuestas narrativas.

En la actualidad, el vínculo que relaciona a los medios de comunicación en general y el deporte se ha fortalecido, especialmente con las compañías de

radiodifusión, canales de televisión o corporaciones televisivas satelitales, lo cual hace difícil de imaginar la televisión sin eventos deportivos, particularmente aquellos que tienen dimensión internacional. Los medios de comunicación, principalmente la televisión, intervienen de manera directa en la organización de las competencias deportivas a través del financiamiento y la compra de los derechos de transmisión, e indirecta mediante la venta de publicidad y auspicios. En suma, son los intereses económicos los que producen y financian los grandes acontecimientos deportivos. Y es aquí, donde la relación deporte y televisión se han fortalecido enormemente transformando cada cobertura deportiva en un producto mediático.

Si bien es cierto que el rédito financiero está detrás de los intereses de las corporaciones de medios de comunicación y de los entes deportivos regentes, es importante señalar el interés que moviliza a las ciudades o países organizadores de los eventos internacionales: Juegos Olímpicos, Mundiales de Fútbol, Juegos Panamericanos, quienes estarían más interesados por inversiones sostenibles en el tiempo como son: el legado en infraestructura, el mejoramiento de los sistemas medioambientales y el fortalecimiento y consolidación de la marca país.

CAPÍTULO I: EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Evolución del deporte en la televisión mundial.

Los contenidos televisivos ocupan un lugar preferente en el ámbito recreativo y de información de las personas; mediante sus contenidos se suministra conocimientos sobre la dinámica social local y mundial, por lo que constituyen un vehículo de interrelación social y de aprendizaje. Por ello, debido a la alta presencia de contenido sobre competencias deportivas en la televisión; podría concluirse que la visión de la audiencia sobre el deporte se gesta a partir de los contenidos que los medios de comunicación difunden, sobre todo la televisión.

La actividad física, los reglamentos y las competencias, son las partes integrantes del deporte, actividad realizada por millones de personas e idolatrada por algunos millones más. El deporte es una actividad de inicios lúdicos, que descubre elementos íntimos de la personalidad por lo que contribuye en proyectar sentimientos humanos y emociones a través de su práctica.

Las competencias deportivas son importantes porque proyectan, además de la dinámica propia de cada deporte, aspectos sustanciales de la dinámica social, tanto de los asistentes a los campos deportivos como los del público que se informa de las competencias a través de la televisión, prensa o radio. Esencialmente el deporte revela aspectos básicos de la naturaleza humana, tanto en su lado positivo como en el negativo. Una de las características más relevantes del deporte es que se vincula de una manera más eficaz con las emociones, tanto a nivel individual como grupal, excluyendo la objetividad, a pesar de ello esta condición es lo que le suministra credibilidad.

Es en el siglo pasado, a través de la prensa escrita, en el que las competencias deportivas hicieron su ingreso en los medios de comunicación; pero es en el actual en donde alcanzaron mayor protagonismo por su expansión en la radio y la televisión. Luego las corporaciones de comunicación satelital irrumpieron en la industria, y en la actualidad han copado el mercado, al igual que las plataformas digitales con internet 2.0. En ese sentido, Raney y Bryant explican, que desde su desarrollo explosivo en la última década del pasado siglo la web se ha

convertido en el medio ideal para la difusión de contenidos deportivos. Su accesibilidad, interactividad, velocidad y formato multimedia han disparado un cambio sustancial en la distribución de contenido deportivo, un cambio de tendencias impredecibles (Raney y Bryant, 2009, pp. 183,184,185)

El nexo entre las competencias deportivas y su televisación se ha desarrollado consistentemente. En el inicio, las televisaciones deportivas solo tenían un carácter informativo, en la actualidad, las corporaciones televisivas organizan y financian la organización de acontecimientos deportivos de alta competencia.

En sus inicios, los juegos olímpicos eran acontecimientos deportivos de reducida participación internacional, hoy en día, esa condición ha cambiado notoriamente y la participación internacional a crecido producto del soporte y financiación que reciben de las corporaciones televisivas y satelitales. El vínculo de los medios con los organismos deportivos internacionales ha contribuido sostenidamente para este crecimiento. En relación a esto, Llopis-Goig señala, que con el advenimiento de la revolución digital, se generó el despegue de una poderosa industria deportiva en el mercado mundial mediante las televisaciones en directo de los acontecimientos deportivos. La segunda revolución, con la aparición de las plataformas de internet, trajo consigo nuevos modelos de distribución de contenidos audiovisuales. Los contenidos audiovisuales, sobre todo las televisaciones deportivas en directo, se podrían compartir libremente. (Llopis-Goig, 2016, pp.87,88).

Los modelos de producción y realización audiovisual de un acontecimiento deportivo internacional demanda el uso de sofisticadas herramientas tecnológicas. La puesta en escena que estos eventos requieren para convertirlos en mega espectáculos involucran, por un lado, procesos eficaces en el uso de los recursos humanos de producción audiovisual y por otro el empleo de herramientas que la tecnología de punta suministra. Por ello, en su manual de radiodifusión, la Federación Internacional de Ski (FIS) indica que; la producción de televisión debe asegurarse de seguir el drama mediante el uso de diferentes técnicas narrativas, cámaras en super slow motion, repeticiones instantáneas ralentizadas, soporte gráfico, además de una cobertura de audio emocionante y vívida (FIS, 2017, p.5)

Resulta inconcebible, en estos días, la existencia de eventos mundiales deportivos sin su televisación en directo. Las consecuencias que esta omisión acarrearía, serían principalmente:

- La pérdida de una audiencia global de varios millones de personas.
- La perdida de los beneficios financieros que trae la comercialización de los derechos de transmisión y la potencial expansión del mercado.
- El auspicio financiero directo que reciben los órganos deportivos regentes por parte de las corporaciones televisivas.
- También se perdería, para ciudad o país sede, la oportunidad de dar a conocer aspectos relevantes de su universo cultural e histórico.

Ante esta realidad el Comité Olímpico Internacional, en su manual de estilo para las Olimpiadas de Pyeong Chang 2018 destaca, que Los juegos olímpicos de Pyeong Chang 2018 se proponen ser los de mayor difusión a nivel global en la historia de las transmisiones olímpicas con el soporte de tecnología de avanzada. Se entregará a la audiencia mundial la oportunidad de disfrutar de las competencias de una manera más intensa y más cercana que antes, inspirando a las futuras generaciones de hinchas y atletas (COI, 2016, p.12),

La televisación deportiva desarrolla un plan narrativo que tiene como fundamento el lenguaje audiovisual, los actuales modelos de producción y realización, y la utilización de diferentes herramientas tecnológicas para crear un contenido altamente refinado, el cual no solo se enfoca en la competencia en sí, si no en que la puesta en escena le añada espectacularidad.

Los contenidos audiovisuales, además, tienen la responsabilidad de difundir los valores éticos, morales y deportivos que el organismo regente promueve. Este hecho es notorio en las ceremonias de inauguración y clausura de los eventos internacionales los cuales muestran una imagen de la ciudad organizadora del acontecimiento al mundo. Por ello, la Federación Internacional de Ski, refiere que el propósito fundamental de la cobertura de televisión en directo debe enfocarse en captar la determinación y el espíritu de competencia de los atletas, la atmósfera de

la sede, el drama y el lado humano del evento en la meta y en la ceremonia de premiación (FIS, 2017, p.7).

1.2 El deporte espectáculo.

Es mutuo el interés que vincula al deporte con la televisión, y su núcleo radica en la posición que ocupan las competencias deportivas en el interés de la audiencia. La transmisión deportiva se ubica entre dos géneros de programas televisivos: el informativo de corte periodístico en la que se reporta el desarrollo de la competición y sus interioridades, como el desempeño de los atletas, su comparación con otros deportistas y su quehacer en la industria deportiva y el de entretenimiento, y es justamente esta ambigüedad la que contribuye a su consolidación. Además, se debe tener en cuenta que, como producto mediático, existe la necesidad en los medios de producir contenido deportivo bajo estándares que le permitan atraer mayores índices de audiencia.

La manera de consumir contenidos audiovisuales deportivos, por la audiencia televisiva, se ha transformado radicalmente por el avance tecnológico; y a su vez a impactado drásticamente en los procesos de producción y realización audiovisual revolucionándolos. Los formatos de alta definición, los modelos digitales basados en el internet 2.0 producen contenidos en los que el impacto emocional en la audiencia se revaloriza apelando a estímulos psicológicos. Las herramientas tecnológicas juegan un papel importante en esta puesta en escena, permiten ángulos reveladores, planos muy cercanos y la reacción del público.

Los acontecimientos deportivos se desarrollan en base a los reglamentos específicos que cada ente regente establece, pero que a su vez se dan a conocer y se consolidan globalmente. La televisación en directo de competencias deportivas influyen sustancialmente en el desarrollo social. La televisión destina ingentes presupuestos en la televisación del deporte de alta competencia. Como se señala en el manual de estilo de la corporación Radio Televisión Española, son contenidos audiovisuales muy relevantes los programas televisivos de contenido deportivo. Contienen mucho valor e interés para la ciudadanía; además de promover una visión ética y moral limpia del espíritu de competencia; y coadyuvan a la cohesión y fraternidad de las comunidades. (RTVE, 2016, p.35).

En la televisación de un acontecimiento deportivo internacional, los modelos de producción y realización audiovisual requieren de la utilización de sofisticadas herramientas tecnológicas. La espectacularidad que se deriva de una puesta en escena determinada requiere procesos eficaces en el uso de los recursos humanos de producción audiovisual y de las herramientas que la tecnología suministra, de la simultaneidad con el hecho, de formatos de alta definición y de los canales digitales de la web. Es la televisión el medio de comunicación que aprovecha mejor sus recursos para imponerse y organizar eventos deportivos como: las olimpiadas, campeonatos mundiales de fútbol o atletismo y juegos panamericanos. Es así, como las transmisiones deportivas cargadas de espectacularidad se han convertido en un elemento omnipresente en las sociedades actuales.

El avance tecnológico hizo que las imágenes en color aparecieran en la televisación de los juegos olímpicos México 1968, y desde ese momento no se ha detenido. La olimpiadas posteriores consolidaron este desarrollo con la aparición de las plataformas digitales en Munich 1972, Montreal 1976 y Moscú 1980. Barcelona 1992, desarrolla y ejecuta nuevos modelos audiovisuales y establece las transmisiones por la web. Además, es en Barcelona 92, donde las ventas por la concesión de los derechos de transmisión llegan a cifras nunca antes vistas, casi 700 millones de dólares americanos. Y se crea contenido audiovisual por más de 2,500 horas, irradiadas por la televisión convencional y las plataformas web. En relación a esto, Paz y Suzarte, señalan, que fueron 43, 600 sesiones emitidas durante el mundial de fútbol en Alemania 2006, con 73,072 horas de contenido, las cuales fueron visualizadas en 214 países alrededor del mundo. Estas cifras indicaron un crecimiento ascendente a un 76% en relación a la copa del mundo de Corea/Japón del 2002. Finalmente, una audiencia global aproximada de 27 millones de televidentes generó el mundial de Alemania 2006. (Paz & Suzarte, 2013, p.49).

La televisación deportiva es atractiva para las audiencias, así se convierte en una inversión viable para las corporaciones mediáticas; y los recursos audiovisuales, la espectacularidad y la puesta en escena usados en la televisación deportiva aseguran su éxito. Por ello, la transmisión deportiva ocupa espacios importantes en la programación de las televisoras, habiéndose creado también corporaciones satelitales con contenido deportivo exclusivo, ESPN, FOX.

1.3. El deporte como industria.

Las corporaciones se interesan en la televisión deportiva porque provee contenido que les permite ejecutar estrategias de negocio de diferente carácter, son de interés para la audiencia y por lo tanto para los anunciantes y los auspiciadores. Esta cadena de intereses es lo que hace a la televisión deportiva en directo tan sostenible y creciente en el tiempo.

Por un lado, el deporte ha tenido una evolución sostenida, la aparición de nuevas disciplinas, de nuevas competencias y de infraestructura. Por otro, el avance tecnológico ha dotado de mejores recursos a la televisión. Ambos, el deporte y los medios, además de cumplir un papel importante en la sociedad se han convertido en grandes industrias, pero a su vez se retroalimentan en una relación que les permite desarrollarse. El vínculo es claro, el beneficio de uno le aporta al otro, en una lógica de bienestar recíproco; y quienes mejor ha sabido sacar provecho de este esquema de inversión son las corporaciones de televisión. Paz & Suzarte, refieren que, en relación a las Olimpiadas de Sydney 2000, el Departamento Australiano de Estadística, afirmó que fueron 1,4 billones de dólares la suma que ingreso a las arcas del estado, y de ese monto por concepto de exportación se alcanzó la cifra de 450 millones y 973 millones por la titularidad de los derechos de transmisión radiotelevisiva (Paz & Suzarte, 2013, p.36).

La importancia de la televisión en directo radica en dos elementos fundamentales, la audiencia global que la televisión atrae y los mecanismos de inversión, financiamiento y auspicio que provee para la organización de las competencias deportivas. El financiamiento se sustenta en dos mecanismos, el pago por la concesión de los derechos de transmisión y el auspicio a través de marcas reconocidas. Son las corporaciones de televisión, hoy, quienes sostienen el mayor porcentaje del presupuesto para la organización de un acontecimiento deportivo de alta competencia como campeonatos mundiales y olimpiadas. Es a partir de las Olimpiadas Moscú 1980 donde la preventa por la concesión de los derechos de transmisión se convierte en el aporte financiero mas importante en la organización de estos eventos.

Según Stead, los réditos económicos financieros que se generan por la venta de la titularidad de derechos de radiodifusión son mayores a los que se obtienen por

la venta de entradas a los recintos deportivos. Señala que, del total de ingresos económicos en los Juegos Olímpicos de Barcelona 1992, por el concepto de venta de entradas solamente se alcanzó al 8%, mientras que en las olimpiadas de Tokyo 1964 había ascendido al 18% en este rubro (Stead, 2010, p.186)

El evidente vínculo de las corporaciones mediáticas, esencialmente la televisión, con las organizaciones que regentan los deportes a nivel mundial se sostiene en el hecho que los beneficios de esta relación resultan convenientes a los planes y políticas de desarrollo de dichos organismos, a su política de expansión, y a su interés en este mercado, transformando la actividad deportiva en una creciente industria.

Los medios constituyen una herramienta sustancial en los planes de comunicación corporativa y de publicidad para las organizaciones como: El Comité Olímpico Internacional, La Federación Internacional de Fútbol Asociado, La Federación Internacional de Atletismo, y las de otras disciplinas deportivas. Los medios son el vehículo para informar sobre las nuevas competencias, los nuevos deportes, sobre los lugares donde se llevarán a cabo, fechas y horarios, pero sobre todo para la obtención de fuentes de financiamiento y de potenciales auspiciadores para la organización de eventos internacionales.

Pero a pesar de este vínculo estrecho, las corporaciones mediáticas han sabido imponer su soberanía en este juego de conveniencias. Las cadenas televisivas deportivas imponen sus intereses en la organización de las competencias, establecen sedes, fechas y horarios para la realización de los principales eventos deportivos, incluso fomentan la aparición de nuevas disciplinas deportivas en el ámbito de la competencia internacional, por ejemplo, el vóley y el fútbol playa. La inclusión de nuevos deportes en el calendario olímpico como el skateboarding y el surf. En la actualidad, el número de representaciones en cada justa internacional es creciente. El mundial de Fútbol de México 70 se jugó con 16 equipos finalistas, pero el mundial de Rusia 2018 se jugó con 32 delegaciones. Se organizan competencias cuyas sedes son mancomunadas con el propósito de incorporar intereses de la región o un determinado continente, el mundial de fútbol Japón-Corea de 2002, por ejemplo.

Hoy, las características de los eventos deportivos se establecen bajo los intereses de las corporaciones mediáticas, principalmente de la televisión. Por ejemplo, la Federación Internacional de Atletismo a partir de 2004 indicó que las últimas instancias de sus competencias, fases finales, solo se realizarían en horario de tarde-noche con el claro propósito de beneficiar a los medios televisivos auspiciadores con el horario de mayor audiencia.

En consecuencia, la producción audiovisual de una competencia deportiva se orienta a crear un contenido muy específico, que refleje y coincida con los intereses de las compañías de televisión que la auspician. Por ello, en el manual de radiodifusión de la Federación Internacional de Voleibol se afirma, que la televisión es una excelente herramienta de publicidad y promoción de los deportes de alta competencia y es un vital componente de sus conceptos de mercadeo (FIVB, 2019, p.146).

1.4 Planteamiento del Problema

La televisación en directo de competencias deportivas ha desarrollado un conjunto de modelos, procesos, narrativa audiovisual y herramientas de producción en acelerada evolución. Este fenómeno se origina en las exigencias de los entes internacionales rectores de cada deporte quienes establecen, con profesionalismo y autoridad a través de sus manuales de estilo, la forma en que cada cobertura televisiva debe realizarse. En lo audiovisual, se orientan principalmente a exaltar la emoción, que es lo que a la larga atrapará al televidente. A esto se suma el vertiginoso avance tecnológico que ofrece, en todo su espectro, refinadas herramientas de producción y realización lo que resulta en una mayor libertad creativa para la construcción de las propuestas narrativas.

Los medios contribuyen al presupuesto de las competencias deportivas de manera directa con el financiamiento y la compra de los derechos de transmisión e indirecta con los auspicios y la publicidad, son los intereses económicos los que producen y organizan los grandes eventos deportivos. Por ello, la relación del deporte con las compañías de televisión se ha fortalecido, transformando cada cobertura deportiva en un producto mediático. Esta situación se evidencia en las

coberturas de los deportes de alta competencia como los juegos olímpicos, los campeonatos mundiales de fútbol y los juegos panamericanos.

La relación entre el deporte y los medios de comunicación ha evolucionado con sus particularidades en cada país, y se consolida a partir del siglo 20. La televisión ha consolidado su relación financiera con las competencias de alto nivel a través de un complejo proceso de comercialización y plataformas de mercadeo en el que las propuestas narrativas de producción también se han transformado. La evolución tecnológica se ha impuesto en las relaciones de comunicación de una manera radical, imponiendo nuevos modelos narrativos, que no sólo se da por los medios convencionales sino también por el internet 2.0, las plataformas digitales y los social media.

Este trabajo se enfoca en la descripción de la estrategia de producción audiovisual de los Juegos Panamericanos Lima 2019. Dado el carácter descriptivo del estudio, se examinarán las características del fenómeno escogido a partir de observaciones objetivas y exactas. No se producirán predicciones, sino que se centra en la búsqueda de las características del objeto de estudio. Como método, se utilizó la observación, cuantitativa para la recolección de datos y cualitativa para el seguimiento y monitoreo del fenómeno. El propósito fue describir el estado y el comportamiento de las variables que constituyen el fenómeno de estudio, la estrategia y el modelo de producción audiovisual, el lenguaje narrativo, los recursos creativos, la realización audiovisual (plan de cámaras y audio), y las herramientas tecnológicas empleadas para la televisión en directo de Lima 2019.

Si bien es cierto que, la principal motivación de la interrelación entre las competencias deportivas y los medios de comunicación es financiera, existen intereses adicionales en juego, que conciernen esencialmente a la ciudad o país organizador de mega eventos deportivos: el legado en infraestructura urbanística, salubridad medioambiental y creación de centros deportivos, y la consolidación y reforzamiento de la imagen del país, de su cultura y de aquello que los expertos denominan la “Marca País”.

1.5 Objetivos de la Investigación

1.5.1 Objetivo general

Estudiar las Estrategias del Plan de Producción y Realización Audiovisual para la televisación en directo de los Juegos Panamericanos Lima 2019.

1.5.2. Objetivos específicos:

- Describir el modelo de producción utilizado en la televisación en directo de las competencias deportivas de los Juegos Panamericanos Lima 2019.
- Describir la narrativa audiovisual y soporte tecnológico utilizados en la televisación en directo de las competencias deportivas de los Juegos Panamericanos Lima 2019.
- Identificar y señalar los elementos narrativos que las transmisiones o la televisación deportiva utilizan para construir su contenido o mensaje.

1.6 Hipótesis de la investigación

La transmisión en vivo de una competencia deportiva es, en algunos casos, de carácter informativo, sin abocarse al acontecimiento completamente; de entretenimiento, si se ocupa de la competición misma; y dramática, debido al despliegue de múltiples cámaras y puntos de vista sobre el hecho.

La televisación deportiva en directo se convierte en el género televisivo del medio porque logra sacar provecho de lo que el otro gran medio audiovisual, el cine, no puede, la simultaneidad entre el hecho y la representación del hecho en el medio. La producción de televisión se encarga de planear y contar la historia del acontecimiento a la audiencia televisiva, pero es evidente que el relato del contenido no es igual al hecho, es solo su representación audiovisual.

1.6.1 Hipótesis General

El deporte, desde una perspectiva antropológica, posee una estética y una morfología muy específicas. La producción y narrativa audiovisual se refieren

específicamente a la transformación del escenario y la competencia deportiva para la pantalla de televisión, añadiendo y estructurando los elementos narrativos con el propósito de hacer de la competencia deportiva un producto mediático de interés, atractivo para la audiencia de televisión.

Debido a sus características propias la televisación en directo de un evento deportivo se ubica entre dos géneros tradicionales, el de la información y el del entretenimiento, que conlleva un conjunto de elementos narrativos audiovisuales que les otorga un carácter propio, y en el cual el soporte tecnológico contribuye sustancialmente a dar forma al producto configurando un formato audiovisual propiamente dicho.

1.6.2 Formulación de Hipótesis

La televisación o transmisión en directo de un acontecimiento deportivo se ha configurado en un género narrativo audiovisual diferenciado de otras narrativas. Su modelo de producción se diferencia de los procesos utilizados convencionalmente en otras producciones audiovisuales. La morfología de su contenido, el cual es resultado del modelo de producción aplicado y la manera en que los elementos narrativos se estructuran en su interior, constituyen una narrativa audiovisual propia. Además, la impronta tecnológica le otorga un carácter específico, el cual configura un formato de programa de televisión en específico.

1.7 Justificación

La mayoría de investigaciones sobre los contenidos deportivos en los medios de comunicación, sobre todo la televisión, abordan el tema desde una perspectiva sociológica, no se analiza este nuevo género con su carácter propio, y se dejan de lado los nuevos modelos de producción y realización audiovisual que han llevado a que las transmisiones deportivas por televisión adopten una estructura y características muy definidas, dando lugar a un formato televisivo especializado.

En la actualidad, los modelos de producción y realización audiovisual de las transmisiones de competencias deportivas en directo para la televisión tienen un alto grado de especialización, el cual se refleja en las coberturas internacionales de alta competición. Este proceso está relacionado directamente con la construcción de

una propuesta narrativa específica y que ha evolucionado progresivamente de manera conjunta con el deporte, uniendo tecnología (logística) con técnica (destrezas) y metodología (procedimientos) en beneficio mutuo.

La televisación deportiva se trata de un nuevo género con carácter propio que amerita la consideración particular que le otorga el ser un formato televisivo especializado. Y este carácter propio es fluido en una doble condición de espectáculo audiovisual con su propia narrativa y la de evento periodístico que requiere de múltiples líneas de abordaje de la información del mismo, también con su propia dinámica informativa que se ratifica en la creación de carreras universitarias específicas para periodismo deportivo.

En nuestro medio, los modelos de producción y realización audiovisual de competencias deportivas no están muy difundidos y, por lo general, cada transmisión deportiva adopta un esquema basado en el libre albedrío de quienes están a cargo de su producción.

El estudio de los Juegos Panamericanos Lima 2019, a partir de una muestra específica, propone observar, identificar, señalar y describir el proceso de producción audiovisual, la metodología, el flujo de trabajo, la narrativa y el diseño tecnológico para ponerlos en evidencia, lo cual resulta esencial dentro del campo académico y constituye un aporte pertinente dentro de la especialización formativa de la comunicación audiovisual. Los estudiantes podrían utilizar la información obtenida como referencia para futuros proyectos.

Además, las implicancias de este estudio, al describir el estado actual del tema en cuestión, será un excelente punto de partida para impulsar y promover la aplicación de los nuevos modelos de producción y realización audiovisual deportivos en nuestro medio. Asimismo, se deja constancia para la Academia la propuesta de continuar con los estudios en torno a los procesos de producción de mensajes y los actores que intervienen en ella, para poder entender la evolución de los medios de comunicación en general y los que orientan su programación a la escena deportiva, en particular.

1.8 Limitantes

La principal limitación de esta investigación fue no haber encontrado estudios similares en torno a este tema específico por lo que este trabajo se convierte en una propuesta de base para los trabajos de investigación que se inclinen para seguir profundizando en el tema.

Otra limitación fue la dificultad en el acceso a documentos oficiales sobre la información financiera de los entes privados involucrados en la organización del evento, su producción y realización audiovisual. Aunque es de conocimiento público que el presupuesto para la ejecución del plan maestro Lima 2019 se ejecutó de manera eficiente. Oficialmente los gastos en infraestructura definitiva, construcción y remodelación de escenarios deportivos, infraestructura temporal y cuentas operativas fue de 1,000 millones de dólares, lo que es sustancialmente inferior a la suma de 4,300 millones de soles presupuestados al inicio. Se obtuvo un ahorro de 21%, a diferencia de juegos panamericanos anteriores como los de Toronto 2015 y Guadalajara 2011, en dónde el presupuesto final sobrepasó en 81% y 300% respectivamente, los cálculos iniciales. Un factor del éxito en la ejecución del plan maestro fue el convenio de gobierno a gobierno que se firmó con el Reino Unido.

No se tuvo acceso a los costos del servicio de la compañía Mediapro, host broadcaster oficial de Lima 2019. Se supo que la selección de Mediapro fue producto de una licitación internacional llevada a cabo bajo los lineamientos del acuerdo con el Reino Unido. Mediapro fue seleccionada debido a que presentó el presupuesto más bajo para la producción y realización audiovisual. El monto abonado a Mediapro por sus servicios fue de 15 millones de dólares. A cambio de ello, la compañía financiaría sus costos con la venta de los derechos de transmisión. Dichos derechos de transmisión de Lima 2019, como es evidente, se vendieron a cadenas muy prestigiosas.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

La mayoría de investigaciones académicas sobre las transmisiones deportivas para la televisión abordan sus contenidos desde una perspectiva sociológica y/o antropológica principalmente. No estudian las nuevas formas de expresión audiovisual que han conducido a que la televisación en directo de competiciones deportivas se convierta en un formato televisivo, con un modelo de producción y narrativa audiovisual propia.

Quien más se acerca a los propósitos de nuestra investigación es el filósofo español Miguel De Moragas, quien pone en evidencia la elevada influencia que tiene el deporte sobre las transmisiones de televisión, en su programación, en la tecnología, en la audiencia, en la financiación de los eventos, la publicidad y en los mercados audiovisuales globales.

Pero, sus estudios están centrados, principalmente, en las relaciones que se desarrollan entre la televisión y los entes internacionales regentes de los deportes y el respaldo comercial que realizan a través del auspicio y publicidad, y el financiamiento directo para la organización de eventos deportivos internacionales. De Moragas, ha señalado, que las competencias deportivas dadas su popularidad y arraigo mundial son las que empujan la aparición de nuevas tecnologías audiovisuales y la consolidación de las cadenas de televisión deportivas como resultado de la obtención de los derechos de transmisión de las grandes competencias deportivas (De Moragas, 2007, pp.5,6,7).

De Moragas se enfoca principalmente, en este ámbito, al poner en evidencia las relaciones informativas y financieras que se gestan alrededor del deporte, y el aporte del avance tecnológico en las competencias deportivas internacionales donde se evidencian todos los niveles y técnicas de comunicación audiovisual moderna: La comunicación satelital, las redes de fibra óptica, el software y los respaldos de la informática articulados con las estrategias del mercadeo. También que la programación de las competencias, las sedes, horarios se ajustan a los nuevos modelos de producción audiovisual.

Lo arriba señalado resulta relevante en el contexto de nuestra investigación, ya que son las fuentes de financiamiento y el vertiginoso avance tecnológico los soportes esenciales para el surgimiento de los nuevos y refinados modelos de producción y realización audiovisual, y que constituyen las herramientas esenciales para la transmisión de los grandes eventos deportivos. Existe tal grado de interrelación de la televisión con el deporte, que es difícil imaginar la televisión sin eventos deportivos, y menos sin la presencia de mega-eventos deportivos internacionales.

Zamora (2002) en su ensayo Fútbol y Televisión, subraya que la televisión y el fútbol son dos de los fenómenos más importantes de las sociedades urbano industriales. Agrega que sería inimaginable y poco comprensible una sociedad actual sin la existencia de la televisión, y más difícil suponer la vida de los pueblos sin el fútbol que elevado a la categoría de gran espectáculo multitudinario, es al mismo tiempo una mercancía en las sociedades capitalistas actuales (Zamora, 2002, pp.5,6). Este enfoque resulta válido, pero su aporte se inscribe al interior de los estudios socio-antropológicos del tema en cuestión.

Por su parte, Miguel Avelaneda en su obra El Deporte y La Televisión, aborda el tema desde una perspectiva pedagógica, es decir, cómo la enseñanza de los deportes, educación física, fuente del desarrollo humano como actividad ocio-lúdica, se transforma por la imagen del deporte que se presenta en los medios de comunicación, principalmente en la televisión. Avelaneda y Lopes afirman, que ver el deporte en los recintos donde se desarrolla es diferente a observarlos por la televisión. Indica que la televisión brinda una perspectiva sesgada de las competencias porque la realización audiovisual muestra imágenes seleccionadas y escenas elegidas por los profesionales de la producción de televisión y se caracteriza por la emisión de contenidos preparados y de rápida asimilación dejando poco espacio a una posición crítica. Luego indica que la televisión transforma al deporte en un tele espectáculo. Por estos motivos, afirma, se hace primordial el papel del profesional de Educación Física, quien intercederá como transmisor de los conocimientos sobre el deporte (Avelaneda & Lopez, 2012, pp. 32,33)

Por otro lado, Alonso Pahuacho en su ensayo titulado, “El Fútbol y el Héroe Posmoderno”, señala que su objetivo fue estudiar cómo se construyó la imagen del futbolista Paolo Guerrero a partir de los textos utilizados por determinadas publicaciones deportivas locales. Además, señala, que la figura de Guerrero se enaltece al nivel de héroe patrio porque hace suyo una conducta específica, la valentía, pero que además esta característica es fundamental en el carácter de nuestra sociedad (Pahuacho, 2015, pp. 55,56). Como fuente de análisis parte de la revisión del contenido de cuatro diarios especializados en información deportiva en el Perú: Depor, Líbero, El Bocón y Todo Sport.

Todos los estudios antes mencionados resultan en un gran aporte a la academia en el contexto sociológico. De todos ellos, los de De Moragas con su enfoque aportan más elementos al presente trabajo ya que señalan conceptos sobre la relación deporte/medios de comunicación y sobre todo las compañías de televisión y sus fuentes de financiamiento, auspicio y publicidad. Que, a la larga, constituyen elementos sustanciales en la organización de un evento deportivo, y es lo que ha permitido que los modelos de transmisión deportiva evolucionen hacia esquemas muy refinados de tratamiento audiovisual con el soporte del avance tecnológico.

2.2 Marco Teórico

Las transmisiones por televisión se han convertido en la mejor platea para las competencias deportivas internacionales, donde el uso de modelos de producción específicos, de planes narrativos y tecnología de punta son recursos esenciales para la creación de sus contenidos. Identificar, señalar y describir el proceso de producción y realización audiovisual y sus etapas, y cómo estos modelos se aplican en la transmisión de competencias deportivas, además de explorar los aspectos tecnológicos de la producción, la tecnología actual de cámaras, sistemas de captación de audio e iluminación resulta pertinente.

Hoy, el acontecimiento deportivo se ha convertido en un producto mediático, con todo lo que esto conlleva, superando su carácter propio y su espíritu. Una evidencia de esto es la televisación en directo de los Mega eventos deportivos internacionales, Olimpiadas, Copas Mundiales, Panamericanos. Es en este proceso

de construcción del producto mediático en el que la televisación en directo de los eventos deportivos ha tenido mucho que ver.

Los estudios actuales sobre los contenidos deportivos en la televisión dejan de lado los nuevos modelos de expresión audiovisual, que han permitido que la transmisión en directo de competencias deportivas se convierta en un formato televisivo. Son escasas, en la academia, las investigaciones centradas en los modelos de producción y narrativa audiovisual del deporte.

En la actualidad, el desarrollo de la producción y realización audiovisual han incorporado sustancialmente nuevas tecnologías. El evento deportivo actual se ha convertido en un producto mediático, con todo lo que esto conlleva, superando su carácter propio y su espíritu. Una evidencia de esto es la televisación en directo de los acontecimientos deportivos internacionales, Olimpiadas, Copas Mundiales, Panamericanos. Es en este proceso de construcción del producto mediático en el que la televisación en directo de los eventos deportivos ha tenido mucho que ver.

Los modelos de producción se sustentan en la planificación, toman en cuenta el lugar, el presupuesto, las herramientas tecnológicas, el personal, y los detalles propios de la competencia deportiva. Sin importar el tamaño del proyecto, la producción de contenidos audiovisuales es un proceso que se sustenta tradicionalmente en tres etapas: preproducción, producción o realización, y post producción.

La producción es, ante todo, un proceso que se desarrolla en un periodo de tiempo, y que consta de etapas muy definidas. Tradicionalmente se señalaban tres fases básicas, la preproducción que es la etapa del planeamiento del proyecto, la producción propiamente dicha o realización que es la captación de imágenes y sonido, y finalmente la posproducción que es la etapa del montaje y acabado final del producto (Mutis, 2018, p.9).

La producción audiovisual de competencias deportivas en directo posee sus particularidades por ello la concepción de un modelo específico para este tipo transmisiones resulta relevante. En este caso, la preproducción que incluye todo el planeamiento y el conjunto de actividades antes que el personal pise el estudio o la locación de exterior, podría desarrollarse en dos fases, la primera consiste en

transformar una idea base en un proyecto viable: en un libreto o escaleta; y la segunda en explorar todos los detalles, las locaciones, el personal, las herramientas tecnológicas y el presupuesto hasta definir un plan narrativo (de cámaras y de audio). En el estilo clásico de producción, se llamaba preproducción a las actividades ejecutadas antes de la captación audiovisual. Hoy ese concepto ha cambiado, se prefiere marcar una diferencia entre la etapa que se inicia con la idea y en la cual se va consolidando la posibilidad de realizar la producción audiovisual, es decir una etapa de desarrollo del proyecto, y otra en la que se está seguro que la obra se va a realizar porque cuenta con el financiamiento del presupuesto, es decir la etapa de planeamiento, en la que se llevan a cabo acciones de preparación para la realización (Mutis, 2018, p.12).

La mayoría de transmisiones deportivas en directo se realizan con equipos humanos y tecnológicos multicámara en exteriores por lo que describiremos el modelo con el que se ensambla una producción remota, el rol de cada participante, y las herramientas utilizadas.

La producción propiamente dicha o realización es la etapa de la captación de imágenes y sonido, e involucra las herramientas y el personal que las opera, incluye todas las acciones realizadas para que la competencia se registre o se televise en directo, y la estructura guía sobre la cual se desenvuelve la realización es el plan de cámaras y de audio.

Las producciones en exterior tienen elementos en común, se obtienen los derechos de transmisión, se contrata al personal de producción y técnico, se obtienen las herramientas, se establecen los procesos para la transmisión, y finalmente la emisión. Las transmisiones deportivas en directo están sometidas a fechas límite, a un cronograma detallado de actividades, y a presupuestos específicos, por lo que transformar una idea en un programa o cobertura de televisión es un proceso complejo y pleno de detalles. Los modelos actuales de producción privilegian la planificación, de inicio a fin. Las coordinaciones de pre producción incluyen la selección y la convocatoria del personal, decisiones sobre las locaciones y sedes, programación de todas las actividades de producción, instalación y montaje de las herramientas, gestionar permisos y licencias de acceso, publicidad y promoción.

Owens refiere, que, la narrativa audiovisual deportiva utiliza una diversidad de recursos expresivos, ángulos y planos de cámara, refinamientos ópticos, repeticiones instantáneas ralentizadas, soporte gráfico y tecnología de punta para entregar a la audiencia una perspectiva única de la acción. En la televisión deportiva actual, con la aparición de formatos digitales de alta resolución, se ofrecen experiencias vívidas y muy cercanas a la realidad. Es posible distinguir hasta el sudor de los atletas en el campo de juego (Owens, 2007, p.23).

Existen actividades que el cine y la radio realizan mejor que la televisión, pero ninguno de ellos puede proveer información audiovisual simultánea al acontecimiento deportivo. Por lo general, la televisión de competencias deportivas importantes se realiza en directo. Si durante la producción se pierde algún detalle no se puede rehacer la toma, por ello las acciones deben planificarse detalladamente y ejecutarse de manera eficiente y en la primera instancia. Pero lo beneficioso de estos modelos de producción es que son escalables, se pueden utilizar para una cobertura deportiva local, y también para una competencia internacional. El personal que conforma el grupo de producción tiene la responsabilidad de la eficiencia del modelo.

2.3 La producción audiovisual en campo

Es aquella realización audiovisual que utiliza recursos multicamaras y se lleva a cabo fuera de los estudios de televisión.

Owens señala, que la magnitud y recursos que demanda una producción audiovisual de exteriores está en relación proporcional a la envergadura de las competencias deportivas a televisar. Podría tratarse de una pequeña competencia local, y televisarse con un sistema multicamara de 4 cadenas; o un mundial de fútbol que requiera de varias unidades móviles de última generación (Owens, 2007, p.7).

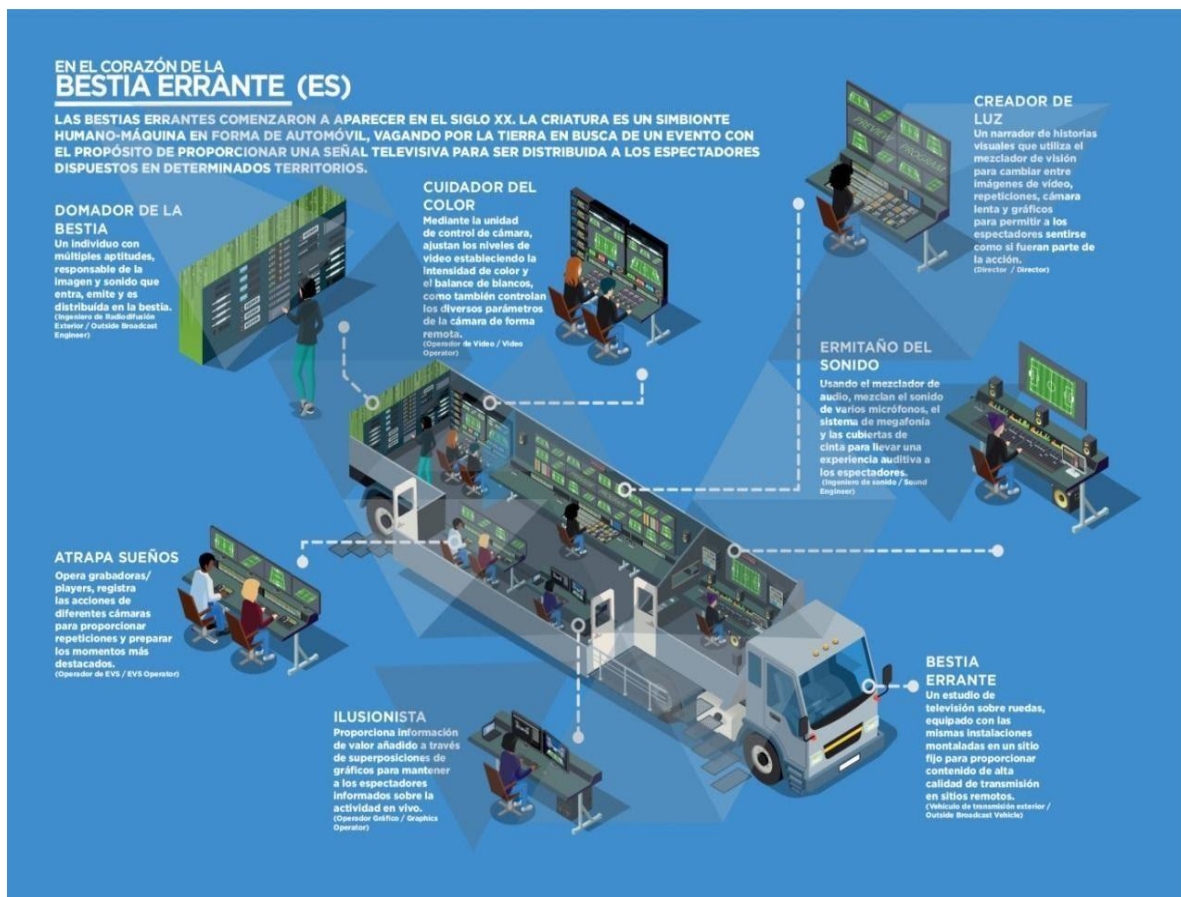


Figura 1. Detalles, Interior de Unidad Móvil

Fuente: Mediapro.

En la producción en exteriores, los equipos necesarios para la realización audiovisual, cámaras de televisión, dispositivos de grabación, mezcladoras de sonido y video están montados o instalados en un vehículo de transporte conocido como OB Van o Unidad Móvil.

En la actualidad, indica Owens, la televisación en directo es la modalidad de facto para la transmisión de competencias deportivas importantes, mundiales de fútbol o atletismo, juegos olímpicos o juegos panamericanos, porque mediante este tipo de coberturas es posible transportar a la audiencia hacia el lugar donde ocurren los acontecimientos y hacerles vivir una experiencia única. La televisación en directo es más rápida porque se desarrolla en tiempo real, es simultánea a los acontecimientos; y aunque para cumplir sus objetivos necesita de personal especializado, mucho tiempo de planeamiento y mayor presupuesto los resultados son muy valorados (Owens, 2007, p.8).

Los equipos de trabajo organizan la producción del evento desde el principio y prevén todas las dificultades probables, sobre la competición deportiva propiamente dicha hasta aspectos logísticos, entre ellos, el mal tiempo, los permisos especiales de acceso, las restricciones del tránsito, la asistencia médica para el personal, la seguridad del equipamiento.

Regularmente se ejerce una gestión controlada sobre los elementos de realización, sonido, luces, cámaras, en el interior de los estudios de televisión; mientras que en los exteriores, este manejo es mucho más complejo y complicado. Según Millerson & Owens, esta situación se agudiza porque, adicionalmente, muchas de las tareas de organización recaen sobre personal ajeno al equipo de producción audiovisual, por el ejemplo los administradores de las sedes deportivas, del destacamento de seguridad y la policía local. Además, hay que coordinar los accesos vehiculares para el transporte de equipos y personal y de la unidad móvil, establecer zonas de estacionamiento. Adicionalmente, del soporte para el respaldo de energía, de servicios de alimentos, bebidas, alojamiento y atención médica para todo el personal; y gestionar las autorizaciones de ingreso a todas las áreas de la sede deportiva (Millerson & Owens, 2008, pp.66,67).

Uno de los pilares de la televisión de competencias deportivas en directo radica en la planificación, y la familiarización del personal con la competencia deportiva a cubrir. Identificar las características de la competición es un soporte importante para las tareas de la producción audiovisual. Contribuye a establecer un determinado modelo narrativo que coincida con el desarrollo de la competición y el estilo en que se plasma en imágenes y sonidos. El personal a cargo de la producción de televisión tiene como tarea principal organizar los recursos humanos y tecnológicos para la obtención de las metas propuestas, además de considerar las posibles dificultades que habitualmente se presentan en todo proceso de producción audiovisual en exteriores.

2.4 Pre Producción: La Planificación

La producción de televisión ha evolucionado sustancialmente, se ha transformado. Pero lo que no ha cambiado, en este proceso, como una herramienta

sustancial es la planificación. Prever todos los detalles de la producción, así como sus implícitas dificultades contribuyen a lograr las metas de manera exitosa.

Usualmente la etapa de la pre producción, donde se desarrollan los planes de cobertura audiovisual, ocupa más tiempo que la realización audiovisual. Y si bien es cierto que, la fase de realización donde se desarrolla la captación de imágenes y sonido, resulta la parte evidente de todo el proceso de producción, es en la fase de planificación en la que se deciden las estrategias a seguir para una eficiente cobertura audiovisual. Se decide sobre los aspectos lógicos, humanos, y de presupuesto. Aquí se revisan todos los caminos probables y se toman las decisiones antes que las cámaras se trasladen a la locación.

Según Owens, toda producción debería iniciarse con la determinación de los objetivos. De esta manera, se evalúan las tareas, se ajustan y corrigen progresivamente las acciones. Pero, por riguroso que sea la estrategia definida, la mayoría de veces las complicaciones son ineludibles; por ello debe considerarse planes y acciones alternativas y de respaldo frente a potenciales desperfectos en los equipos de transmisión (Owens, 2007, p.41).

El tratamiento audiovisual debe desarrollarse en una manera equitativa y objetiva. Se recomienda ejecutar un modelo narrativo que se incline a :

Ser equilibrado, mostrar los hechos de manera balanceada.

Ser creativo, desarrollar líneas narrativas.

Ser preciso, explicar porque los hechos se suceden en cierta manera.

Ser innovador, no esquematizar, utilizar diferentes modelos de realización.

Ser transparente, mostrar los hechos incluyendo toda la diversidad de expresiones.

Ser consistente, transmitir con el mismo nivel de eficiencia durante toda la cobertura.

Ser entretenido, informar de manera creativa utilizando diferentes herramientas y recursos, gráficos, repeticiones ralentizadas, cámaras especiales.

Las reuniones de coordinación entre los diferentes estamentos de la producción, financieros-económicos, realizadores y técnicos, forma parte importante de la fase de planificación. Durante estas reuniones se debatirán e intercambiarán opiniones respecto al modelo audiovisual de cobertura a implementarse, pero sobretodo se definirá una estrategia de producción audiovisual.

Todo el personal multidisciplinario convocado para un proyecto de producción audiovisual deben desarrollar reuniones de coordinación de manera interna y luego interdisciplinario con las otras áreas del proyecto. Estas reuniones son útiles para que cada área tome conocimiento de sus tareas específicas en el proyecto, para delimitar y establecer su desarrollo. Las coordinaciones en la preproducción sirven también para relacionarse adecuadamente con el personal que intervendrá en el proyecto, pero que no necesariamente conoce las tareas de producción y realización, los administradores de la locación, los técnicos de energía y las autoridades locales.

En sus recomendaciones, La FIVB, Federación Internacional de Voleibol, refiere la participación obligatoria de organizadores, del equipo completo de producción audiovisual y de administración de las sedes en la reuniones de preproducción. En esta etapa de planificación, es donde se lleva a cabo el intercambio de ideas, el debate y se discuten las estrategias viables. Al final, un documento de protocolos, se entregará a los miembros del equipo con las acciones detalladas a seguir frente a cada situación. (FIVB, 2019, pp.124,125)

El personal asignado a una locación tiene la formación y experiencia para desarrollar y ejecutar una estrategia de cobertura eficiente. A pesar de ello, la inspección del lugar, locación, donde se desarrollará las competencias es fundamental para la toma de decisiones. Las inspecciones de las locaciones son herramientas esenciales en cualquier plan de producción ya que permiten determinar la cantidad y emplazamiento del personal, los equipos necesarios y coadyuvan a estructurar las decisiones de la producción y a anticipar imprevistos.

Los objetivos de una inspección de la sede, coliseo, estadio o campo abierto, tiene el propósito de determinar la cantidad, ubicación y tipo de recursos tecnológicos y humanos necesarios para realizar el proyecto. La información

recolectada, producto de la inspección, es un insumo básico en la fase de producción.

Para la televisación en directo de una competencia deportiva local la inspección de la sede puede realizarse días antes, mientras que las visitas a los escenarios deportivos para la organización de eventos deportivos internacionales tiene lugar mucho tiempo antes de la realización del evento, meses, incluso años.

Para un evento con la importancia de una olimpiada o un campeonato mundial la inspección de las sedes se realizan de manera sistemática y durante varios años antes. Se trata de asegurar que las condiciones de la infraestructura existentes en el lugar, y que el personal ajeno al equipo de producción permitan la ejecución eficiente del proyecto audiovisual.

Esta etapa de planificación convoca a todo el personal concernido en el proyecto, tanto del equipo de producción como al de otras actividades relacionadas a él. Participan el equipo de realización, directores y productores de campo, gerentes y supervisores técnicos, diseñadores de la plantilla de iluminación, ingenieros de sonido. Usualmente las visitas a las sedes se realizan a la misma hora en la que el evento tendrá lugar, así con mayor exactitud se reconoceran las ventajas y las limitaciones del lugar y se podrán identificar potenciales problemas. Las visitas a las sedes sirve también para conocer al personal de la administración y técnicos del lugar, intercambiar ideas con ellos y obtener una lista de contactos de los responsables de cada área que tiene relación con la ejecución del proyecto.

En su manual de estilo, la Federación Internacional de Voleibol, explica que las inspecciones de locación de un evento internacional deben establecerse con la debida anticipación al evento. En la inspección participan el productor, el realizador y el host broadcaster (FIVB, 2019, pp. 132, 133).

El propósito de la inspección de la sede es recopilar toda la información necesaria para desarrollar el plan de cámaras, el plan de audio y el diagrama del cableado. Reconocer e identificar al personal administrativo de la sede resulta esencial, sin restricciones de ningún tipo, y a sus reemplazos. Elaborar un directorio del personal ajeno a la producción que incluya: cargos, números telefónicos y direcciones electrónicas. Además, se debe identificar a personal, instituciones y

negocios que puedan proveer otro tipo de recursos necesarios para el proyecto. Es habitual contratar alojamiento cerca de la sede para el personal extranjero; y debido a que el traslado de equipos y personal provoca alteraciones en la rutina cotidiana del lugar, se requiere contactar a las autoridades policiales, al personal del cuerpo de bomberos. También, identificar lugares de prestación de servicios de emergencia y atención médica. Por otro lado, es importante señalar que para la ejecución del proyecto resulta conveniente tener acceso libre a todas las áreas de la sede, incluida las zonas altas y la aéreas, a las potenciales zonas de almacenamiento y a las de suministro de energía.

Será muy complicado cumplir con las tareas de instalación sin las autorizaciones de libre tránsito para todas las áreas del recinto. Por otro lado, todo el personal de producción deberá transitar libremente en la sede en todas las etapas del proyecto, instalación y montaje, realización y desmontaje. De acuerdo a la Federación Internacional de Voleibol, el plan de acceso debe establecer: Fecha de inicio y final de todas las actividades, los horarios de ingreso y salida, las credenciales por áreas u horarios. El reconocimiento de las zonas de estacionamiento para todos los vehículos de la producción. El reconocimiento de posibles obstáculos que impidan al personal el ingreso o salida sus posiciones correspondientes durante la realización del evento, sobre todo ante un fallo técnico. El diseño de cableado no debe representar un obstáculo para el tránsito en las áreas de competencia (FIVB, 2019, 161, 162).

Se deben establecer planes respecto a la rutina de la sede, los reglamentos municipales del área, identificar las zonas de peligro y las áreas de escape y evacuación ante la ocurrencia de accidentes o incendios. En competencias internacionales o competencias de varias sesiones, las unidades móviles e equipamiento tecnológico permanecerán en la sede varios días por lo que será necesario contratar un servicio de vigilancia y seguridad. La información meteorológica de la ciudad de la sede durante las competencias será determinante en los planes de protección y cuidado del personal y equipos. Las condiciones climáticas no previstas pueden arruinar la televisación de las competencias.

Debe establecerse con claridad, bajo la supervisión técnica, la ruta de las señales generadas, audio y video. Cual será su formato de transmisión, por

cableado físico, micro ondas, fibra óptica o satelital hacia el control maestro o al centro internacional de emisión. Definir si el servicio de entrega de la señal al control maestro es propio o de un servicio de terceros, si es de terceros asegurarse que se cumplan los parámetros técnicos requeridos. Debería asegurarse, además, las zonas de almacenamiento, estacionamiento y guardianía del equipo portátil.

Usualmente el personal de producción y realización permanece mucho tiempo en la locación; por ello el presupuesto de producción debe asegurar el suministro de alimentos y bebidas para el personal. Así, se contribuye a crear un mejor ambiente de trabajo. Debe proveerse alimentación de calidad, la cual se consumirá en el lugar y a la hora apropiada, de acuerdo a un protocolo. Deben elegirse residencias para el personal técnico y de producción cercanas a la sede, a fin de facilitar el transporte y movilidad. La calidad del alojamiento es importante, al igual que identificar la existencia de servicios médicos cerca a las sedes de competencia. Es vital contar equipos y artículos de asistencia médica de emergencia y los contactos con servicios de ambulancias.

Por lo general, los estadios o coliseos no se han diseñado considerando la televisación de los eventos que albergan. Por ello, es necesario modificar la infraestructura o construir nuevas áreas de estacionamiento, almacenamiento, posiciones de cámara y de los equipos de transmisión. La inspección de la sede proveerá el conocimiento para solucionar estos inconvenientes con antelación.

2.5 Definición de las categorías de análisis

2.5.1 La Producción audiovisual

La producción audiovisual es un proceso, tiene fases claramente definidas y al interior de cada una de ellas un conjunto de acciones y actividades concretas. Las fases o etapas de la producción audiovisual son la preproducción, la producción y la postproducción. En este proceso de producción se utilizan recursos, herramientas e insumos. Por ejemplo, en la preproducción se desarrollan los presupuestos, la consecución de financiamientos y auspicios y la estrategia del plan narrativo.

Como todo proceso de producción, la producción audiovisual crea un producto, en este caso, un contenido audiovisual; el cual cumple un rol específico sobre las expectativas de la audiencia.

En el caso de la producción audiovisual, lo que se produce son contenidos que se convertirán en programas audiovisuales. Dichos programas alimentan una determinada programación de un canal que los difunde como señal televisiva, abarcando una cierta cobertura.

La producción audiovisual es un proceso. Lo que significa que se desarrolla y ejecuta en un periodo de tiempo. Contiene etapas o fases específicas y diferentes entre sí. Tradicionalmente se explicaba que las etapas del proceso de producción audiovisual eran tres: La preproducción, que es básicamente la etapa de planeamiento; la producción o realización que es la etapa de la captación de imágenes y sonido mediante el uso de las herramientas que la tecnología provee; y finalmente la posproducción que es la fase de montaje y acabado final del producto audiovisual (Ortiz, 2018, p.6). Sin embargo, los actuales modelos de producción, sobre todo los aplicados en las transmisiones deportivas en directo, debido a la gran inversión financiera y de logística que emplean deciden incluir una etapa inicial a la que se le conoce con el nombre de desarrollo del proyecto. Es decir, antes de la etapa de preproducción, en donde se resuelven los temas logísticos de la captación audiovisual, le precede otra: el desarrollo de proyecto. En esta fase se evalúa y se establecen las dimensiones del proyecto que se pretende realizar y se analiza su viabilidad (Mutis, 2018, p.10).

Un equipo multidisciplinario de profesionales toma parte en la producción de un proyecto audiovisual. Los del equipo de producción, son quienes llevan a cabo la gestión, organización y creación de los contenidos hasta su realización. En consecuencia, la producción de contenidos audiovisuales se desarrolla en diferentes fases, y convoca a diferentes tipos de profesionales en cada una de sus actividades y etapas.

Por lo general, las tareas fundamentales de la producción audiovisual se enfocan en:

- Cumplir los estándares de calidad solicitados por el ente organizador.

- Gestionar el presupuesto asignado con eficiencia.
- Asegurar el cumplimiento de las acciones y actividades de cada etapa del proyecto.
- Contribuir a que el proyecto sea redituable financieramente.
- Establecer los canales adecuados para la distribución y circulación del contenido.
- Regir las acciones de acuerdo al cronograma y plazos establecidos.
- Promocionar y fomentar expectativas por la creación del contenido.

2.5.2. Estrategia de producción audiovisual.

El concepto de estrategia forma parte del conocimiento humano desde la antigüedad. Se utilizó principalmente en el planeamiento de las guerras y se refería a la eficiencia en el empleo de los recursos, humanos y logísticos, con el propósito de vencer al enemigo. Este concepto luego se trasladado a la administración y gestión empresarial con un significado similar, la eficiencia y eficacia en el uso de los recursos de producción.

El concepto de estrategia, en este caso, se define como un conjunto de acciones funcionales con el propósito de lograr un objetivo. Y tomando en cuenta las definiciones utilizadas en el campo corporativo, además de lograr un objetivo, también consiste en el establecimiento de un esquema definido para generar decisiones.

Cuando hablamos de estrategia de producción nos referimos a la elección y empleo de un determinado modelo de producción en el desarrollo de un proyecto audiovisual. Este modelo nos permitirá gestionar de manera eficiente el proceso de planeamiento, creación y construcción de los contenidos. Si bien es cierto, que el proceso de producción audiovisual tiene conceptos generales básicos, no todos los proyectos se ajustan a un modelo único (Mutis, 2018, p.18)

Los modelos, por naturaleza, se definen como una abstracción de la realidad. El usuario privilegia sus necesidades y retiene parte de esa realidad que es útil e importante para el propósito de producción. Spacic señala que el modelo no es una representación completa de la realidad, sino que se sobrepone a un nivel donde se

elige lo realmente importante, y trae como consecuencia un mejor entendimiento de la realidad existente y la creación eficaz de una nueva realidad (Spasic, 2006, p 13).

Las transmisiones deportivas en directo son un formato de programa muy específico, debido a que en su construcción contiene elementos particulares, por este motivo requieren de un modelo dedicado que se ajuste a sus características. Las repeticiones ralentizadas, los highlights, el grafismo y los comentarios guía son elementos particulares de las transmisiones deportivas en directo. Barnfield sostiene, que una transmisión deportiva en directo no cumple las etapas de la producción clásicamente establecidas. No contiene una etapa formal de posproducción. La etapa de producción propiamente dicha o realización es simultánea al acontecimiento deportivo, y el proceso finaliza con su emisión al aire el cual también es simultáneo al acontecimiento deportivo (Barnfield, 2013, p.35)

2.5.3. La realización audiovisual.

Esta es la etapa de producción propiamente dicha. En la definición clásica equivale a la segunda etapa, preproducción, producción o realización y posproducción. La realización en términos simples es la etapa de la captación de imágenes y sonido. La realización supone asumir decisiones tanto en lo artístico como en lo productivo y su principal limitación está supeditada a los medios técnicos disponibles, al presupuesto del que se dispone y equipo con que se cuenta.

2.5.4 El género y el formato audiovisual.

Por Género entendemos una estructura narrativa definida. En el ámbito teatral se consideran géneros la comedia, el drama, la tragedia; en el cine son géneros, la comedia, el suspenso, la acción y el drama. Para la televisión son géneros, el entretenimiento, las informaciones y la ficción. Carrasco plantea, que el género se define como la agrupación de características formales que son comunes a un amplio espectro de programas. Lo cual permite una catalogación bajo una misma categoría diferentes formatos semejantes, y que a su vez conlleva a establecer una diferenciación debido a sus características formales, sin evaluar los contenidos de cada uno (Carrasco, 2010, p.180).

2.5.5 Formato

De manera conceptual formato se refiere al grupo de particularidades que agrupan o cohesionan una idea de programa. Se podría afirmar que es la envoltura que cubre el contenido, la forma que adopta. Es un conjunto de elementos narrativos, escenográficos, dinámicos, temáticos y normativos con características únicas que lo diferencian de otros contenidos. Pero que, además, lo hacen viable en diferentes lugares sin alejarse de sus fundamentos y objetivos. Por ello, Carrasco sostiene, que por formato se puede entender al conjunto de características formales específicas de un programa determinado que permiten su distinción y diferenciación con respecto a otros programas sin necesidad de recurrir a los contenidos de cada uno como criterio de delimitación (Carrasco, 2010, p.181)

2.6 Las posiciones de las cámaras

Una de las conclusiones que se deriva del scouting de los recintos deportivos es establecer la ubicación de las cámaras. Esta actividad suele definirse con la antelación necesaria debido a que otras actividades del proceso dependen de esta definición; por ejemplo, el diseño e implementación del diagrama del cableado desde el campo de juego hacia la unidad móvil.

El plan de cámaras determina: La cantidad de cámaras requeridas para un determinado modelo de tratamiento audiovisual, el tipo de cámara para cada posición y sus características ópticas, el tipo de soporte de cámara: trípode, Dolly o grúa, sus características y su posición específica, la necesidad de construir infraestructura dedicada, balcones, terrazas o plataformas para la instalación de las cámaras, diseñar su diagrama de cableado y proveer los accesorios para su protección en la intemperie y por el tránsito de peatones.

El factor narrativo fundamental para definir un plan de cámaras es conocer como se desarrolla el juego, su eje de acción. De este modo, se evitará errores narrativos de continuidad del juego. Otro elemento narrativo a definir es el punto de vista de la cámara principal, el ángulo de cámara, es decir, de que ubicación en el estadio se aprecia mejor las acciones de juego. Finalmente, el valor del plano que llevará la continuidad de la acción, el tamaño del encuadre. Es fundamental definir el campo visual de la cámara principal sobre la acción del juego. En el presente, la

mayoría de recintos deportivos cuentan con sistemas de iluminación apropiados para la transmisión por televisión, sin embargo es esencial asegurarse que la iluminación cumpla con los estándares de calidad e intensidad requeridos. Fernández, Narvaiza y Pagadigorria refieren que, ante condiciones de iluminación natural, para evitar las posiciones a contraluz es necesario identificar la posición de origen de la luz solar. Las cámaras deberían posicionarse con el sol proyectándose sobre la espalda del camarógrafo. A su vez, recomiendan Identificar si existen símbolos, elementos distractivos e interferencias al ángulo de cámaras de continuidad (Fernández, Narvaiza y Pagadigorria, 2013, p.43).

Existen diversos tipos de cámaras:

Las cámaras estáticas, usualmente, ocupan una posición fija y de cámara principal. Son dispositivos con características especiales, de una óptica dedicada y que tiene gran alcance en su posición de telefoto, y de un campo visual amplio en su posición de gran angular. Se instalan sobre soportes muy fuertes o plataformas dedicadas. Además, incorporan visualizadores de amplio campo visual.

Las cámaras de uso en mano o configuración portátil, son dispositivos de poco peso y pueden estar configuradas en el sistema de cadena de cámaras o para trabajar en modo autónomo y/o con conexión inalámbrica.

Las cámaras móviles, son dispositivos con desplazamiento automatizado y están dedicadas para seguir la acción en movimiento. Existen de diferentes tipos: Las que se montan sobre un sistema de rieles, sobre una grúa, un steadycam o en un sistema de cables aéreos sobre el recinto deportivo, entre ellas las cámaras Sky Cam o Spider. Estos dispositivos son muy valorados desde el punto de vista narrativo debido a que entregan ángulos de cámara dramáticos y reveladores, pero requieren de un presupuesto muy alto. Las cámaras subacuáticas, se utilizan en la cobertura de los deportes acuáticos, y en donde un punto de vista bajo el agua aporta un elemento esencial en la propuesta narrativa. Son de uso común en las competencias de natación, nado sincronizado, polo acuático y salto del trampolín.

El Jimmy Jib o pluma, es un sistema que consiste de un brazo mecánico al final del cual se instala una cámara. Este brazo mecánico es de extensión variable, y permite elevar y descender la cámara a diferentes niveles de altura, así como en

un movimiento lateral conocido como travelling. Este sistema es de uso común en las coberturas deportivas, sobre todo en el fútbol donde se ubican detrás de los arcos.

Las minicámaras o cámaras de punto de vista. Se denominan de ese modo porque debido a su tamaño y versatilidad pueden ser ubicadas en posiciones insospechadas, el interior de un arco de fútbol, en el casco de un ciclista, en el torso de un velocista, o en el tablero en el baloncesto, producen imágenes desde ángulos reveladores. La tecnología actual las ha desarrollado en diseño muy resistente y de bajo costo.

Las cámaras de captación lenta o súper lenta, conocidas como cámaras de repetición instantánea. Capturan escenas que solo se reproducen de manera ralentizada, debido a su diseño entregan imágenes con altísima resolución. No son parte de la cadena de cámaras que va al mezclador de video principal, su uso es dedicado. El estándar del video en nuestro medio es de 30 cuadros por segundo, las cámaras capturan imagen fijas que cuando son reproducidas a una velocidad de 30 imágenes por segundo producen la ilusión del movimiento en la visión humana. Estas cámaras especiales capturan imágenes a frecuencias mayores, 90, 120, 160 imágenes por segundo, así producen una alta definición en las reproducciones ralentizadas, pero a su vez son incompatibles con el sistema de cadenas de cámaras instalado para una transmisión, por ello su uso se restringe solamente a las repeticiones instantáneas.

El steady cam es un arnés neumomecánico sobre el cual se monta una cámara convencional. El propósito de este sistema es proveer al camarógrafo de una herramienta de estabilización flotante para la cámara. Este sistema permitirá que el camarógrafo pueda caminar y correr durante la acción y las imágenes estarán perfectamente estabilizadas, evitando movimientos descompuestos y erráticos.

Los Skycam o Cablecam son sistemas configurados por un sistema de cables y poleas que sirven como “carreteras” para las cámaras. Se montan en el aire de los recintos deportivos; su acción se controla por mandos a distancia. Las cámaras inalámbricas, se conectan a través de un accesorio electrónico que les

sirve para emitir su señal al terminal de recepción. Como indica la Federación Internacional de Voleibol, para la calificación de la emisión de una señal inalámbrica sólida en la transmisión en directo, la función de las cámaras inalámbricas debe ensayarse previamente a las transmisiones, de esta manera se evitará pérdidas de la señal durante el juego (FIVB, 2019, p. 134).

Los drones son dispositivos que contienen una cámara y se desplazan por el aire y realizan tomas desde la perspectiva de primera persona. Las cámaras autónomas, son cámaras livianas y cubren acontecimientos situadas lejos del campo de juego que luego entrarán a la etapa de edición de posproducción, también se enfocan en las acciones previas y posteriores a las competencias.



Figura 2. Plan de Cámaras y Descripción de funciones en Fútbol.

Fuente: Mediapro.

La iluminación es un factor primordial para establecer un plan narrativo, sobre todo cuando las competencias deportivas se desarrollan en horarios nocturnos. A pesar que la tecnología actual ha dotado a las cámaras de televisión de sensores

muy eficientes, es necesario determinar si en el recinto deportivo existirá iluminación compatible con las normas de calidad e intensidad. El diagrama de iluminación se define en el plan narrativo cuando se definen las ubicaciones de las cámaras.

A propósito, la Federación Internacional de Voleibol señala que, si alguna competencia se lleva a cabo en horario nocturno, el campo de juego debe estar iluminado con un nivel adecuado para una transmisión profesional, sin sombras o zonas poco iluminadas. Como regla general, el nivel de iluminación en el plano vertical debe ser de 1500 luxes como mínimo en toda el área de juego y zonas cercanas. La zona de las tribunas debe estar iluminada a 1000 luxes como mínimo (FIVB, 2011, p.164). En la actualidad, la mayoría de escenarios deportivos cuentan con un sistema de iluminación de calidad e intensidad de luz adecuada para una transmisión por televisión.

Es importante saber la hora en la que realizará el evento, día o noche, y la calidad e intensidad existente de iluminación en la locación, y reconocer el punto de origen de la luz natural al momento de la cobertura. Si la inspección de la locación se realiza a la misma hora del evento se podrán establecer las necesidades de iluminación artificial. Determinar si los talentos requieren iluminación adicional, e identificar las locaciones que la necesitan: camerinos, pasillos, zona mixta.

El audio, al igual que las imágenes, es un elemento narrativo esencial en toda producción audiovisual. Las deficiencias en la señal de audio durante una transmisión en directo podría significar el fracaso de todo el proyecto. El diseño del plan de captación de sonido directo pasa por reconocer las fuentes principales de origen, y esta observación llevará a una correcta ubicación de los micrófonos. Al respecto el Comité Olímpico Internacional señala, que el desarrollo tecnológico ha provisto de herramientas sofisticadas que favorecen la captación de sonido directo. Existen una diversidad de dispositivos de audio que permiten la ejecución de un plan de audio eficiente, permitiendo disminuir los rangos de captación de ruido. Se pueden lograr posiciones muy cercanas a las fuentes originarias de sonido, lo cual representa una captación de audio de altísima calidad (COI, 2003, p.59).

Los micrófonos deben pasar inadvertidos para el punto de vista de las cámaras. Debe considerarse que la mezcla final de la señal de audio se constituye

por audio ambiental internacional, sonido propio del evento y los comentarios guía. Los patrones de captación de cada micrófono, así como su modo de operación determinan su posicionamiento. Para algunas posiciones es más conveniente el uso de micrófonos de patrón direccional o super direccional, y para otras omnidireccionales. Así como, el uso de micrófonos inalámbricos o asistidos por cable, por ejemplo para posiciones al ras de campo de juego los cableados son más eficientes; y para los comentaristas los inalámbricos funcionan mejor. Para Millerson & Owens, durante las inspecciones de la sede debe indentificarse las posibles fuentes de contaminación sonora, su calidad e intensidad y las condiciones acústicas del recinto deportivo (Millerson & Owen, 2008, pp194, 195).

Las ubicaciones, los soportes, el patron de captación de los micrófonos se determinan en el plan de audio.

El audio en estéreo es una herramienta práctica para la trasmisión en directo. Al establecerse dos canales de sonido, codificados cada uno con información diferente, produce una sensación de profudidad al decodificarse en la audición humana, y rrepresnta una experiencia mas vívida para la audiencia.

Un plan de audio eficiente se enfoca principalmente en identificar la mejor posición para los micrófonos, elegir el patrón de captación en función de la posición del micrófono y determinar el modo operativo de cada elemento captador de sonido. Por ejemplo, los micrófonos para la captación de sonido ambiental se instalan en las cámaras ubicadas dentro del campo de juego, esta ubicación les provee cercanía a las fuentes de origen del sonido, en consecuencia óptima calidad.

El manual de radiodifusión de la FIVB, señala que, son las posiciones de los micrófonos y su patrón de funcionamiento lo que determina una captación de audio de alta calidad, y en consecuencia aseguran la ejecución de un eficiente plan de audio (FIVB, 2019, p.140).

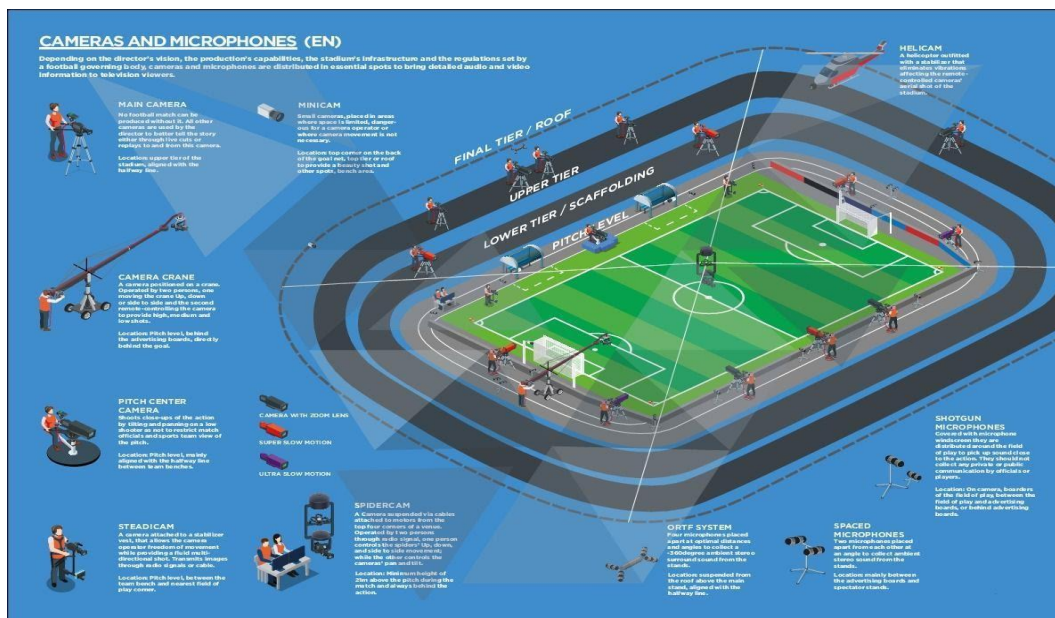


Figura 3. Plan de cámaras y captación de sonido en Fútbol

Fuente: Mediapro.

2.7 La producción audiovisual en la televisión deportiva

La estrategia de producción para la televisión deportiva en directo, no solo considera la cobertura de la acción de la competencia, si no en que ésta forma parte de un contexto mayor, no se limita a la captación de imágenes y sonidos del juego. Considera que el programa tiene, además, otros elementos: los atletas antes de la competencia, sus preparativos, las estadísticas, la ciudad sede, los cánticos, la competición en si, las entrevistas, las premiaciones, el ambiente del recinto. La realización debe estar eficientemente planificada, y todo el personal técnico, operativo, productores de campo y realizadores deben tener conocimiento detallado de él.

Es una tarea sustancial en el desarrollo de un proyecto audiovisual identificar la manera más adecuada de atraer la atención de la audiencia; y la televisión deportiva usualmente apela a la exaltación de las emociones como un recurso para este propósito. Por otro lado, debe determinarse el modo en el que la audiencia quisiera ser informada sobre los hechos, de los detalles, de las estadísticas de las competiciones.

Una investigación detallada del deporte a cubrir se refiere a identificar sus reglamentos, a los atletas, a las estrellas, el surgimiento de nuevos valores, los atletas lesionados y los que reaparecen, la dinámica y el eje de la acción de la competición, además de las características culturales de la ciudad sede.

Para la Federación Internacional de Ski, la información más importante para la ejecución de un proyecto audiovisual se obtiene en la fase de investigación de la etapa de preproducción, porque con estos datos se dará forma al plan narrativo. Para diseñar el plan audiovisual y plasmar en imágenes y sonidos el desarrollo de las competencias deportivas es requisito indispensable una exhaustiva investigación de los detalles de las competencias, solo a partir de ese momento se pueden tomar las decisiones (FIS, 2017, p.11).

La propuesta narrativa debe desarrollar una línea dramática para entretener a la audiencia, debe ser capaz de movilizar sus emociones y sentimientos. Como toda propuesta dramática, la línea narrativa debería tener un inicio, un cuerpo y un final que guíen la puesta en escena. Los hechos deben presentarse ante la audiencia con una narrativa audiovisual sencilla y coherente. La audiencia internacional debería ser informada y comprender el desarrollo de los acontecimientos a pesar de las diferencias culturales de manera nítida. La puesta en escena termina con el clímax propio que generan los encuentros deportivos. El desenlace presentará, tanto la alegría de los vencedores, como la tristeza de los derrotados.

2.8 La visión de los televidentes

La audiencia participa de la realización audiovisual mediante la observación, construye con sus sentidos, su visión actúa como una cámara que se enfoca en las acciones de juego, en sus atletas preferidos y en los rivales, participa emocionalmente de la acción en el campo de juego. En este proceso de construcción mental se evidencian emociones y sentimientos y la identificación o rechazo por los competidores. De acuerdo a los protocolos de radiodifusión de la Federación Internacional de Voleibol, la elaboración de los contenidos audiovisuales debe interpretar y entender la visión de la audiencia al momento de seleccionar y mezclar las imágenes. Una arbitraria sucesión rápida de imágenes no aporta al

entendimiento del juego, por el contrario distrae y desorienta a los televidentes porque se pierden acciones relevantes de la acción de juego. Del mismo modo, la inserción de repeticiones ralentizadas fuera de contexto provocan la pérdida de contacto visual con la acción del juego en vivo, y su valor narrativo se pierde (FIVB, 2019, p.162).

Las imágenes deberían informar a los televidentes de manera objetiva frente a los acontecimientos. El plan narrativo que es una sucesión de imágenes y sonidos debe situar a los televidentes en el ángulo visual más destacado frente a los hechos. La audiencia debería entender claramente que deporte es, quienes compiten y como se desenvuelve la acción.

La mejor manera de construir una línea narrativa emocionante, creíble y entretenida es mostrar el conflicto que conlleva la competencia, las acciones y el desarrollo de los hechos. Fadiman explica, que el relato audiovisual debe interesarse en mostrar todos los lados del deporte, sobre todo el humano y el emocional, pero no debe perder de vista el objetivo principal que es el interés de la audiencia. La acción de los atletas y sus emociones en el campo de juego deben ser el foco principal de las imágenes de las cámaras (Fadiman, 2008, p.15).

La sucesión entre un plano y otro debe resultar natural, cambiar de una toma a otra con fluidez. No debe generarse ningún tipo de salto o interrupción indeseada que desoriente al espectador respecto de la acción de juego. Conservar la continuidad narrativa es sustancial, esto implica preservar la ubicación de los personajes, atletas, de unos frente a otros, de sus movimientos frente a la acción de juego y frente a las posiciones de cámara.

Con el propósito de lograr las metas, las reuniones de preproducción incluyen a todos con algún tipo de responsabilidad en el desarrollo del proyecto. Los supervisores técnicos, los productores, los realizadores, los administradores de los coliseos o estadios. En estas reuniones se intercambian ideas y opiniones para planificar una transmisión eficiente y exitosa.

La Federación Internacional de Voleibol propone, que la fase de preproducción debe contener obligatoriamente las reuniones de coordinación de los equipos de producción. Aunque estas reuniones las supervisa el productor general,

todos el personal con responsabilidad en alguna actividad de producción, logística y técnica debería participar en ella. En estas reuniones se expone claramente la visión y el estilo que dará forma la propuesta narrativa final, también se intercambian ideas para hacer el proyecto más viable, se establecen las fechas de vencimiento o periodos para las metas a corto y largo plazo, y se detalla la parte financiera (FIVB, 2019, p.165).

La programación de las reuniones de coordinación tiene relación directa con la envergadura del evento a cubrir. Las corporaciones de televisión o los host broadcaster oficiales de las competencias se reúnen con mucha anticipación cuando se trata de un evento olímpico o de un mundial de fútbol, por ejemplo. Mientras que para las competencias locales los medios acreditados solo requerirán de unos días previos a la competencia.

Desarrollar un cronograma de las actividades a ejecutarse organiza el trabajo de los equipos de realización y producción y les otorga mayor libertad creativa. En ella se establecen cronológicamente todas las acciones destinadas a la televisación del evento deportivo. La elaboración de un patrón de protocolos establece y delimita las obligaciones de cada miembro del equipo de producción antes que la transmisión se inicie. Aquello permitirá disponer de un periodo de antelación a la realización de las competencias deportivas y racionalizar el flujo de la información. Contribuye a conocer el traslado del equipamiento y el de los talentos en el interior o exterior de la locación.

Indicative Running Order										
LIMA 2019 - XVIII Panamerican Games										
WORLD FEED										
Day 1										
Hockey										
Villa Maria Triunfo										
17:45 TO (Local)										
Pre Event										
Item	On-screen	Video	Audio	Graphics	Field of Play	Duration	Start	End	Countdown	Time of Day
BARS	BARS	BARS	1 KHz	VENUE & COMPETITION ID		05:00	0:00:00	0:05:00	-0:30:00	17:15:00
Unilateral Pre-match Stand-up Slot	Live	Live				10:00	0:00:00	0:10:00	-0:25:00	17:20:00
Wide shot of Stadium	Live / GFX	Live		Competition ID		05:00	0:10:00	0:15:00	-0:15:00	17:30:00
1 Animated Opening Sequence	EVS	EVS				00:30	0:15:00	0:15:30	-0:10:00	17:35:00
2 Stadium Wide shot + Match ID GFX	Live / GFX	Live		Match ID - Full Frame		00:30	0:15:30	0:16:00	-0:09:30	17:35:30
3 Live Stadium general views	Live	Live				01:30	0:16:00	0:17:30	-0:09:00	17:36:00
4 Live stadium wide shot + Group	Live / GFX	Live		Group Presentation/Standings		00:30	0:17:30	0:18:00	-0:07:30	17:37:30
5 Teams on to Pitch	Live	Live			Player enter the pitch	01:00	0:18:00	0:19:00	-0:07:00	17:38:00
6 Player Presentation	Live	Live			Player Presentation	01:00	0:19:00	0:20:00	-0:06:00	17:39:00
7 Team A starting line-up	Live / GFX	Live		Starting Line-up Team A		00:30	0:20:00	0:20:30	-0:05:00	17:40:00
8 Team B starting line-up	Live / GFX	Live		Starting Line-up Team B		00:30	0:20:30	0:21:00	-0:04:30	17:40:30
9 Match Officials Presentation	Live / GFX	Live		Officials	Match Officials Presentation	01:00	0:21:00	0:22:00	-0:04:00	17:41:00
10 Team line-ups and national anthems x2	Live	Live			Team line-ups face VIP stand National Anthems x 2	02:00	0:22:00	0:24:00	-0:03:00	17:42:00
11 Coach A close-ups	Live / GFX	Live		Coach A		00:15	0:24:00	0:24:15	-0:01:00	17:44:00
12 Coach B close-ups	Live / GFX	Live		Coach B		00:15	0:24:15	0:24:30	-0:00:45	17:44:15
13 Key Players Close-ups (if time permits)	Live	Live				00:20	0:24:30	0:24:50	-0:00:30	17:44:30
14 Stadium Wide shot, Stay on cam 1 at -5' before tip off	Live	Live				00:10	0:24:50	0:25:00	-0:00:10	17:44:50
15 Tip-Off 1st Period	Live	Live			Kick-off		0:00:00			17:45:00
Halftime										
Item	On-screen	Video	Audio	Graphics	On-Pitch	Duration	Start	End	Countdown	Time of Day
16 Players off pitch - close-ups	Live	Live		Halftime score lower third	Players off pitch	01:30	0:00:00	0:01:30	-0:15:00	
17 Halftime Stats	Live / GFX	Live		Halftime Stats		00:30	0:01:30	0:02:00	-0:13:30	
18 1st Half ISO angles	EVS	EVS		Best actions 1st half full speed (with associated sound)		05:00	0:02:00	0:07:00	-0:13:00	
19 Beauty Shot	Live	Live				07:00	0:07:00	0:14:00	-0:08:00	
20 Teams out & Players close-ups	Live	Live			Teams returning to pitch	01:00	0:14:00	0:15:00	-0:01:00	
21 Preparation for restart	Live	Live			Players on pitch	00:50	0:15:00	0:15:50	-0:00:00	
22 Kick-off 3rd Period	Live	Live								
Full Time										
Item	On-screen	Video	Audio	Graphics	On-Pitch	Duration	Start	End	Countdown	Time of Day
23 Final Whistle - Live Pictures from Stadium, Celebrations and Close-ups	Live / GFX	Live		Full time score lower third	Player celebrations	01:30	0:00:00	0:01:30		
24 Live stadium wide-shot + Full time Statistics GFX	Live/GFX	Live		Full time Statistics	Teams off pitch	00:30	0:01:30	0:02:00		
25 Full time ISO angles	EVS	EVS				03:00	0:02:00	0:05:00		
26 Medal Ceremony	Live	Live				10:00	0:05:00	0:15:00		
27 Stadium Wide shot.	Live	Live				00:30	0:15:00	0:15:30		
28 Animated Closing Sequence	EVS	EVS				00:20	0:15:30	0:15:50		
29 Stadium Wide shot.	Live	Live				00:10	0:15:50	0:16:00		
Coming Up	Live / GFX	Live		Coming Up (next match)		00:30	0:16:00	0:16:30		
Highlights	EVS	EVS				05:00	0:16:30	0:21:30		
Wide shot of Stadium	Live	Live								

Figura 4. Escaleta de Transmisión (Hockey Lima 2019)

Fuente: Mediapro.

La instalación, configuración y montaje de las herramientas tecnológicas en la sede es una etapa del proceso que requiere un tiempo y se desarrolla en un plazo determinado. En eventos de internacionales de magnitud toma varias semanas y en la cobertura de eventos locales es suficiente con unos pocos días. Por lo general, las complicaciones en las instalaciones se derivan de la ubicación de la sede y la calidad del terreno. De acuerdo a la Federación Internacional de Voleibol, las actividades del cableado de audio y video, la configuración y traslado de las cámaras y de los dispositivos de monitorización de audio y video se incluyen en la fase de instalación. En este periodo también deben tomarse las medidas para realizar de manera sencilla la desinstalación final. La fase de instalación de cables, no debe crear obstáculos al trabajo de cámaras y microfonía (FIVB, 2019, p.166).

El tiempo de instalación de los equipos y del cableado es variable. Usualmente está determinado por la cantidad de equipos que se utilizarán y de las características de los cables empleados. El cableado suele ser de diferentes tipos, el que interconecta las cámaras hacia la sala de control son del tipo triaxial, por ellos discurre la señal de video que captan las cámaras y otro tipo de información para su control y operación. Para entregar la señal a los controles maestros de emisión se utiliza, por lo general, redes de fibra óptica para que la señal de video y audio embebido no sufra las degradaciones derivadas de la distancia de recorrido. De acuerdo al manual de rediodifusión de la Federación Internacional de Voleibol, el cableado no debe representar un obstáculo o peligro para la integridad física de los atletas, oficiales, árbitros, voluntarios, ni público y debe cumplir con las normas de seguridad locales e internacionales (FIVB, 2019, p.150)

El cableado se ejecuta en base a un diagrama con protocolos para su tendido y recojo. Por su función se agrupa el cableado y con medidas de protección en las áreas de interconexión, en las uniones y empalmes. Se identifican mediante etiquetas por función, equipo y estado.

Las sugerencias de la Federación Internacional de Ski respecto al cableado son, no tenderlo sobre dispositivos móviles, evitar las líneas conductoras de energía y las distancias aéreas largas. Los cables deben no deben asegurarse de los terminales de conexión. El cableado no debe ensuciar los paneles de publicidad,

debe ser puesto de manera discreta y alejado del punto de vista de las cámaras (FIS, 2017, p.19).

2.9 Las coordinaciones para definir las posiciones de cámaras

El director de televisión asignado a la sede es quien dirige las reuniones para este objetivo. Quienes participan son, los integrantes del equipo de realización: los camarógrafos, los asistentes de cámara, los supervisores de sonido, los microfonistas. En estas reuniones el realizador expondrá los detalles de su plan narrativo, los valores de los planos asignados a cada posición de cámara, los movimientos de cámara y enfatizará sobre el tipo de acciones en las que debería enfocarse cada cámara y también del tipo de transiciones que utilizará en la transmisión.

Como lo indica Owens, cada detalle y especificación técnica, sobre el plan narrativo de cámaras, las expone y explica el realizador en las reuniones de coordinación. Así, los movimientos de cámara y el valor de los planos asignados a cada posición de cámara quedan establecidos en un documento que se entrega a camarógrafos y asistentes de cámara, aquí, también se establecen las tareas de cámara para los segmentos anteriores y posteriores de cada sesión y que conforman del programa final de transmisión (Owens, 2007, p.135).

Con la información recopilada durante las sesiones de scouting y las reuniones de coordinación se elabora un cronograma de actividades. Aquí ya se ha establecido la cantidad de equipos que se emplearán en la cobertura, el tipo de infraestructura que se añadirá al lugar y cuales son los recursos útiles de la sede. Se han considerado las vías de acceso, la calidad del terreno y las distancias entre el campo de juego, la sala de control y el cuartel de supervisión técnica. Debido a que la mayoría del trabajo de montaje e instalación es escalonado se debe precisar en detalle, fechas y horarios para el cumplimiento de cada etapa. Un cronograma muy detallado se convierte en una herramienta de planificación muy útil porque, además, permite supervisar los avances y desarrollo de cada etapa.

El cronograma de actividades también incluye los ensayos. Los ensayos de producción y realización son actividades frecuentes en el proceso de creación de un contenido audiovisual, ayudan a identificar potenciales dificultades, y dan una idea

más cercana a las condiciones reales de realización. En las transmisiones deportivas en directo es difícil recrear las condiciones reales, porque la competencia deportiva no se realiza. Sin embargo, se realizan ensayos “en frío”; es decir simulando situaciones probables, pero sobre todo se afinan detalles narrativos y técnicos, las posiciones de cámara, la secuencia de encuadres, la óptica de cámara. Se realizan pruebas con las cámaras de conexión inalámbrica para determinar si sus recorridos y las distancias planificadas permiten entregar una señal de acuerdo a los estándares de calidad a la sala de control.

2.10 El discurso audiovisual en el deporte

El propósito de la televisación en directo de competencias deportivas es entregar información a la audiencia sobre las características y el desarrollo de la competición. El contenido audiovisual debe ser claro y objetivo, pero como recurso comunicativo apela a la exaltación de las emociones y sensaciones de la audiencia. El tratamiento audiovisual revelará detalles e informará sobre los hechos, sobre las características y fundamentos de la competencia deportiva, transmitirá la competencia deportiva con claridad, pero a su vez, utilizará recursos expresivos para comunicar la atmósfera del lugar y apelar a las emociones de la audiencia. Los equipos de televisión, cámaras, microfonos y el cableado, deben ser ubicados de modo imperceptible para la audiencia, al igual que su manipulación.

De acuerdo con Owens, para crear un discurso audiovisual efectivo, los realizadores deben tomar como punto de partida la visión y expectativas de la audiencia sobre los acontecimientos. Así, cada aspecto, momento y detalle del evento podrá ser capturado eficazmente mediante una adecuada ubicación de micrófonos y de cámaras. El uso de recursos narrativos adicionales, entre ellos, el grafismo, las repeticiones instantáneas ralentizadas y los paquetes de video deben utilizarse de manera criteriosa, que aporten significado y entendimiento a la transmisión (Owens, 2007, p.112).

El director de televisión a cargo de la realización de una transmisión deportiva es el responsable creativo del plan narrativo, el cual contiene las imágenes y sonidos captados de la competencia. El diseño del plan narrativo se inicia con algunas decisiones de carácter técnico; estableciendo las posiciones de los

elementos captadores de imágenes, cámaras de televisión; y la de los elementos captadores de sonido, los micrófonos, considerando sus características funcionales y de soporte. Luego, tiene lugar el aspecto narrativo, determinar como se suceden e intercalan las imágenes de las cámaras, planos; cuando se insertan las repeticiones ralentizadas, el momento en el que se amplifica el sonido ambiental y se incluye la música incidental, además de la inserción del grafismo. Para Mutis, el director selecciona los elementos narrativos, imágenes de cámara, repeticiones, plantillas gráficas, los mezcla e intercala de acuerdo al tratamiento audiovisual establecido en la fase de preproducción (Mutis, 2018, p.81).

El tratamiento audiovisual es el resultado de la elaboración de un plan de cámaras y de audio, y éste lo es del establecimiento de las ubicaciones de los dispositivos captadores, no alude solamente a la cantidad de cámaras de televisión o de micrófonos empleados en la cobertura. En la actualidad, si se define con claridad el plan narrativo, éste se puede ejecutar de manera eficiente con un plan de cinco cámaras para un torneo local o de bajo presupuesto; o con mas de veinte para una final de campeonato mundial. Aunque, queda claro que cuando mayor disponibilidad de herramientas tecnológicas se suministren, habrá mayor espacio para la libertad creativa.

Llevar la continuidad de la acción del juego, contar la historia del hecho en imágenes y sonidos, en un modo coherente es la esencia del plan narrativo. Evidentemente existen recursos para aderezar o “dar color” a una transmisión deportiva para la televisión, los planos de reacción o “reaction shots” de los gestos y expresiones del público, de los entrenadores, de los jueces de la competición. Para Barnfield, la acción de juego y su flujo es lo esencial a cubrir en una televisación deportiva. El propósito del plan narrativo es orientar espacialmente a la audiencia, asegurar un ritmo visual, proveer ángulos reveladores, utilizar movimientos de cámara acorde a la acción e involucrar emocionalmente a la audiencia (Barnfield, 2013, p.330)

Mostrar la continuidad y el flujo de la acción del juego a la audiencia es la función primaria de la cámara de posición principal. Aún cuando, en el plan narrativo, podrían intercalarse los encuadres de otras cámaras para matizar el juego, lo importante es sostener la continuidad. Usualmente se apela a los

encuadres o planos de reacción de otras cámaras con el propósito de exaltar las sensaciones que la competencia genera y de influir emocionalmente en la audiencia.

Durante la realización de una competencia deportiva los hechos se suceden muy rápidamente, por lo que no hay mucho tiempo para que el director instruya a los camarógrafos sobre la corrección u orientación de un determinado encuadre. Por lo general, los camarógrafos asignados a una cobertura deportiva poseen mucha experiencia en este tipo de transmisiones y conocimiento específico del deporte a cubrir, conocen como fluye el juego, cuales son sus etapas y metas. La iniciativa e intuición de los camarógrafos es vital para entregar al director imágenes reveladoras, que capturen el drama de las acciones, la emoción del momento. Deben poseer habilidad y entendimiento para modificar el valor de los planos, a medida que discurre la acción, con una clara intención narrativa. Hakanson explica, que los encuadres amplios, se muestran más reales para la audiencia, mientras que los encuadres cercanos parecen más elaborados y controlados. El lenguaje audiovisual saca ventaja de estas implicancias y los utiliza de manera eficiente para guiar la atención de la audiencia en un sentido específico (Hakanson, 2013, pp. 3,4).

Plasmar una puesta en escena determinada y la exaltación de las emociones en la audiencia a partir de una adecuada selección y sucesión de imágenes es una tarea complementaria del tratamiento narrativo. La dramática llegada a la meta de un atleta de maratón, acompañada de los primeros planos de su rostro agotado, de su lento caminar, para luego el plano de conjunto de la asistencia médica. En una final de campeonato de tenis, uno de los jugadores se apresta a realizar el saque, la cámara lo muestra en plano entero, y de pronto, lentamente la cámara realiza un acercamiento hasta llegar a un close up, que se intercala con el close up del rival, y la cámara regresa al primero. Estas secuencias narrativas son recursos válidos en una transmisión para incrementar el drama. Pero no se debe perder la perspectiva esencial, la de una cobertura objetiva, justa e imparcial sobre cada competidor, coherente con la narrativa y formato de la propia competencia.

La tarea de las cámaras autónomas se circunscribe al registro de momentos muy específicos del evento, la llegada de los atletas al coliseo, la salida de los competidores de los camarines, las entrevistas en la zona mixta. Todo este trabajo

se planifica en las reuniones de preproducción. El realizador de la transmisión no instruye a los camarógrafos encargados de estas tareas, su trabajo aunque planificado es autónomo en esos momentos. El registro que se obtiene es luego enviado para su posproducción y emisión de acuerdo al libreto o escaleta de transmisión.

En las reuniones de preproducción, el director asignado a la realización audiovisual define quienes ocuparan cada posición de cámara y sus tareas específicas. Se precisan detalles sobre los valores de los planos y movimientos de cámara para cada posición; y se informan sobre estas acciones a cada camarógrafo. Se debate sobre posibles situaciones imprevistas y se dan instrucciones de como resolverlas. En los momentos previos a la televisación, los camarógrafos ensayan los movimientos de cámara, corrien el enfoque por zonas en el campo de juego, revisan el rango de la óptica variable.

Los planos de reacción son un recurso frecuente en el tratamiento audiovisual, su objetivo se centra en los gestos o expresiones de los participantes ante situaciones específicas, el reclamo de un entrenador por un fallo del juez principal, la alegría de la banca de suplentes por un gol. Estas escenas enfatizan el lado emocional y dramático de una cobertura deportiva; pero estas acciones son planificadas y asignadas a determinadas posiciones de cámara durante las reuniones de preproducción.

En una transmisión, la posición del director es en el interior de la sala de control o unidad móvil, en consecuencia, no observa el desarrollo del juego directamente; lo observa mediante las imágenes realizadas por los camarógrafos. En ese sentido, el trabajo del camarógrafo es proponer, en base a lo previsto, una variedad de planos a partir de los cuales el director pueda desarrollar una selección y sucesión de imágenes coherente, armónica y con ritmo visual.

Del mismo modo, se planifican las tareas de los operadores del área de videotape, ellos tienen a su cargo el registro de las imágenes del juego a través de las cadenas de cámara o de las cámaras de barrido especial. Las imágenes luego son reproducidas instantáneamente y en modo ralentizado con una intención narrativa, mostrar un ángulo revelador de alguna acción, matizar acciones

relevantes; siempre bajo la supervisión del realizador a cargo. Las repeticiones ralentizadas son importantes en una transmisión deportiva, y es una de las características esenciales que le da personalidad a este formato televisivo, sin embargo, es la acción en vivo la que prevalece en una cobertura deportiva, no existe nada más importante que la acción del juego.

Según se indica en el manual de radiodifusión de la Federación Internacional de Voleibol, antes de insertar una repetición ralentizada del juego, la escena debe seguir la acción hasta su final. Mayor importancia que las repeticiones adquiere el desenlace de la acción y la reacción emocional de los atletas. El alarde sobre el despliegue tecnológico no debe decidir la emisión de una repetición. El propósito de una repetición ralentizada es expresivo, contribuye a un mejor entendimiento del juego (FIVB, 2019, p.154)

La filosofía de las repeticiones radica en que cada repetición debe aportar o revelar acciones no presentadas en la transmisión en directo, ángulos reveladores y reacciones no vistas. La tarea del director se enfoca en la continuidad de la acción de juego, intercala planos, escenas y secuencias para crear un ritmo visual emocionante de la competencia, por lo que realizar un seguimiento de las imágenes de repetición, simultáneamente, podría ser un elemento distractivo a su función principal. En las producciones de grandes eventos deportivos es otro director quien coordina y decide sobre la importancia de cada repetición instantánea, la selecciona y sugiere al director principal. Es un trabajo en conjunto

Las repeticiones instantáneas ralentizadas deberían utilizarse para sólo presentar una perspectiva reveladora sobre una acción específica del juego. Las diferentes instituciones deportivas regentes recomiendan que, la utilización de las repeticiones ralentizadas en las televisoraciones deportivas son sustanciales para visualizar la destreza, velocidad y precisión del juego, pero sobre ello, más importante es no interrumpir la acción de juego, no debería perderse ninguna jugada en vivo. La Federación de Voleibol explica en su manual que, la transmisión en vivo, en directo, de las acciones del juego es la prioridad número uno. Las repeticiones ralentizadas no deben obstaculizar la visión de la audiencia sobre las acciones del juego en directo (FIVB, 2019, p.143).

La inserción de una repetición instantánea, desde el punto de vista expresivo, quiebra la continuidad narrativa, por ello solo debería utilizarse como un elemento que aporte al discurso visual, solo así adquiere un valor semántico en el tratamiento visual. Se debe evitar rigurosamente perder la acción del juego debido a una repetición inoportuna. Es responsabilidad del realizador decidir sobre el momento, ángulo y duración de la repetición instantánea. Para establecer que el paquete de video corresponde a una repetición ralentizada, por lo general, éste se emite con un efecto digital de entrada y salida. De este modo se enfatiza el carácter de ese contenido.

La televisación deportiva es, básicamente, un juego de estadísticas, la puntuación, la numeración de los jugadores, el rendimiento previo, los records. Toda la información producto de la investigación previa debe ser procesada y visualizada en una presentación final. El desarrollo tecnológico provee de herramientas creativas para estos fines, y aquí es donde el grafismo juega un rol fundamental. Los diseñadores de grafismo crean plantillas dedicadas para cada secuencia de la cobertura, la lista de competidores, la identificación del evento deportivo, las estadísticas del juego. Las plantillas gráficas se trabajan con anticipación, y por lo general, son patrones de diseño preestablecido, sobre un fondo determinado, tipos y tamaños de letras, colores, sobre los cuales solo se escribirá los datos del juego. En la actualidad, se crean en tecnología digital 2D y 3D.

2.11 Características del medio televisivo

La distribución de los contenidos audiovisuales, para llegar a la audiencia, suponen ciertos canales de distribución. Estos canales se adecúan a los diferentes formatos de reproducción existentes y que la tecnología actual sostiene. Es una tarea de los equipos de producción definir los formatos de emisión del contenido, el cual podría ser uno solo o formatos dedicados diferentes para cada canal de distribución. Los productores deciden el formato en el que será transmitido el producto final. Los canales actuales abarcan una variedad importante de dispositivos electrónicos, desde un aparato de televisión convencional hasta un teléfono celular inteligente, un ordenador o tableta electrónica. Definir esta etapa

supone entregar los contenidos a los medios convencionales y también a las plataformas digitales que los acompañan.

Las plataformas emergentes ofrecen la posibilidad de visualizar un determinado segmento tan pronto como es producido y cargado en sus respectivas redes. A pesar de las características tecnológicas existentes que diferencian a los dispositivos actuales es claro que ningún medio se opone al otro, sino que se asocian. Las tecnologías digitales vigentes aportan un elemento adicional en favor de las audiencias ya que el acceso y visualización de los contenidos es viable en diferentes entornos, en el hogar, en el transporte público, en la oficina. Pero esta claro que las tecnologías emergentes no anulan a los medios convencionales, los complementan.

En el presente, es un hecho real que la mayoría de medios audiovisuales distribuyan parcialmente sus contenidos a través de las nuevas plataformas digitales. La distribución de contenidos en las redes de internet 2.0 ha sufrido una explosión cuantitativa y cualitativa. La distribución de contenidos audiovisuales por el internet, conocida como streaming, ya es un hecho real y con un ascenso de límites impredecibles; constituyendo una herramienta perfecta para la distribución de los contenidos deportivos. Tsoumita, señala que en la actualidad la tendencia es a relacionarse cada vez más con las plataformas interactivas, por ello un concepto central para la producción de contenidos audiovisuales debería pasar por desarrollar contenidos que se ajusten apropiadamente a todas las plataformas o canales de distribución digital existentes. Por consiguiente, hay que desarrollar nuevos y modernas propuestas narrativas para la televisación deportiva (Tsoumita, 2013, pp. 201,202).

El avance tecnológico ha provisto a las audiencias deportivas de una gran variedad de herramientas para acceder a sus contenidos preferidos. Si solo quiere informarse sobre los resultados, una publicación o algún post en el celular inteligente es suficiente, el ordenador también aporta sus peculiaridades, pero una pantalla gigante en el hogar sigue siendo la elección preferida por la audiencia.

CAPÍTULO III: MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

3.1 Descripción Metodológica

En base a un diseño deductivo, primero se desarrolló un plan para la recolección de la información académica que partiera de conceptos generales y a partir de allí acercarse a las variables de la muestra.

Nos enfocamos en examinar los procesos y etapas vinculadas a la producción audiovisual, como estas variables se han plasmado en las transmisiones deportivas en directo y finalmente como estas metodologías se han aplicado en la muestra seleccionada de los Juegos Lima 2019. También se consideró un acercamiento exploratorio a los intereses económicos de los medios de comunicación y los de los entes deportivos regentes para moldear la narrativa audiovisual de las competencias deportivas. Finalmente, examinamos las herramientas tecnológicas que actualmente se utilizan en el proceso de construcción de una propuesta narrativa.

Iniciamos el análisis con los aspectos de la pre-producción, las tareas que deben ejecutarse para dar inicio a un proyecto determinado: la construcción de la idea, la planificación de los recursos, las inspecciones de las locaciones y las características de las competencias deportivas a cubrir. Es decir, cómo establecer una metodología adecuada para iniciar un proyecto, cómo planificar un presupuesto, el desarrollo de las escaletas de producción, y la importancia de una planificación detallada previa. En la segunda parte, se aborda aspectos precisos de la producción, las destrezas del personal, el flujo del trabajo, el desglose de la producción, las herramientas de producción, el trabajo de cámaras, de iluminación, el trabajo de la captación del sonido, y sus métodos de control, la realización multicámara de exteriores, las herramientas actuales de registro de imágenes y sonido.

La recolección de información se enfocó en las bases teóricas. Por un lado, lo que la academia ya tiene publicado sobre los modelos de producción y realización, el proceso y las etapas de producción y la realización audiovisual en exteriores, y por otro en cómo estos modelos han sido recogidos por los entes deportivos

regentes y han servido para la creación de nuevas estructuras narrativas propias y coincidentes con sus intereses. También se obtuvo información sobre algunos aspectos socio-económicos del financiamiento deportivo, y de la relación medios de comunicación con los deportes.

Se registraron las transmisiones de la señal de televisión internacional en soporte digital, y se tomaron fotos en los escenarios deportivos. Luego se revisó y catalogó cada registro, finalmente se analizó cada segmento registrado con el propósito de poner en evidencia los modelos base de las transmisiones de cada competencia deportiva, los elementos y secuencias que la constituirían.

Se aborda la muestra de la investigación dentro del marco estricto del lenguaje y narrativa audiovisual. Se pone énfasis en el análisis del plan de cámaras y de audio, en las posiciones, ángulo, altura, y soporte de cámaras y micrófonos, los segmentos de resúmenes y los highlights de cada emisión. Porque, a partir de allí, se configuran los modelos base que determinan posiciones para la captación de las imágenes y sonidos que constituyen la propuesta narrativa audiovisual, junto con las escaletas de transmisión. Como es evidente, en las diferencias de las puestas en escena de cada deporte se originan diversas posibilidades narrativas para la producción audiovisual en televisión, de allí que los modelos de captación de imágenes y sonido adquieren suma importancia en el producto final. También, se obtuvo información oficial sobre el Plan Maestro Lima 2019, sobre las estrategias de producción y realización del Host Broadcaster de los juegos, la compañía española Mediapro. Esta información resulta esencial porque permite conocer protocolos operativos de una compañía de producción audiovisual con experiencia en Juegos Olímpicos y Mundiales de Fútbol.

Debido a que la producción audiovisual se refiere específicamente a la transformación del escenario, estadio o coliseo donde se realiza el evento deportivo, para la pantalla de televisión, el análisis de estas herramientas y procesos permitirá identificar los elementos utilizados para crear una puesta en escena de las competencias deportivas apelando a un conjunto de recursos estéticos y narrativos con la ayuda del soporte tecnológico. Finalmente, se describe la cobertura desde un punto de vista de los recursos tecnológicos utilizados para entregar la señal de televisión a nivel mundial.

3.2 Sujetos de Estudio

El sujeto de estudio en este caso es el evento deportivo y como este crea una narrativa audiovisual específica.

3.3 Procedimientos. Técnicas e instrumentos de recolección de información

El estudio posee un alto grado de credibilidad porque la investigación que fundamentó las bases teóricas fue muy rigurosa. Posteriormente, sus variables se contrastaron con las variables, estrategias y modelos de producción audiovisual de la muestra desde una perspectiva experimental.

En mi condición de Director Senior, responsable del control de calidad narrativo de los Juegos Lima 2019, he podido hacer el seguimiento de todos los procesos y modelos implementados para la ejecución de un plan maestro de producción audiovisual basado en los manuales de estilo de los entes deportivos rectores y del manual de estilo del host broadcaster oficial de los Juegos Panamericanos Lima 2019, Mediapro.

Se recolectó y analizó literatura relacionada a las bases teóricas del estudio de manera empírica. En la primera parte, se indagó sobre investigaciones locales e internacionales vinculados al tema en cuestión, específicamente sobre los modelos de producción y realización en exteriores, sobre lenguaje cinematográfico y transmisiones deportivas. Luego, se recolectó información audiovisual, mediante el registro de las transmisiones en directo de las competencias deportivas de la muestra. Se tomaron fotografías de los escenarios deportivos y de las competencias, y se clasificó y catalogó el material obtenido.

Se recolectaron documentos oficiales de la organización del evento, y también material documental de los entes deportivos regentes, principalmente sus manuales de estilo para transmisiones internacionales, entre ellos, los del Comité Olímpico Internacional (COI), de la Federación Internacional de Fútbol Asociado (FIFA), de la Federación Internacional de Voleibol (FIVB), de la Federación Internacional de Gimnasia (FIG) y de la Federación Internacional de Ski (FIS).

El estudio también integró el análisis de los aspectos de pre-producción con las tareas que deben ejecutarse para dar inicio a un proyecto determinado: la

construcción de la idea, la planificación de los recursos, las inspecciones de las locaciones, las características de las competencias a cubrir. Es decir, establecer una metodología adecuada a los objetivos del proyecto, cómo planificar un presupuesto, los guiones o escaletas de producción, y la importancia de una planificación detallada previa.

3.4 Instrumentos Análisis de datos.

El procesamiento de los datos se realizó principalmente de manera empírica.

Se contrastó la información recolectada en las bases teóricas del estudio, con la información obtenida a partir de las sesiones observación. A partir de allí, se elaboraron los modelos de producción y realización audiovisual ejecutados en la muestra de los Juegos Panamericanos Lima 2019.

CAPÍTULO IV: RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Presentación de los Resultados

Se examinó el modelo de producción y realización audiovisual en cinco competencias deportivas de Los Juegos Panamericanos Lima 2019, natación, surf, baloncesto, fútbol, y gimnasia. El plan narrativo de cámaras y de audio, y el soporte tecnológico utilizado.

4.2. Planeamiento de los Juegos Lima 2019.

Los Juegos Panamericanos y Parapanamericanos constituyen uno de los acontecimientos deportivos más importantes del mundo y con una gran capacidad de convocatoria en el mundo del deporte. En la sesión de la Organización Panamericana del Deporte del 11 de Octubre de 2013, Lima fue elegida como ciudad sede de estos juegos, a realizarse en el año 2019.

Lima había realizado recientemente acontecimientos políticos internacionales importantes que le valieron gran reconocimiento por su eficiente organización, además de proyectar desarrollo económico y valiosas expresiones históricas y culturales. Este acontecimiento, Los Juegos Lima 2019, fue además un impulso enorme para otras actividades, sociales, económicas y culturales. Para estos juegos se construyó infraestructura deportiva, en las que luego se desarrollarían planes de fomento de todas las disciplinas del deporte, y contribuyó a la promoción del turismo. Las metas logradas en Lima 2019 fueron trascendentes y representaron grandes oportunidades de reconocimiento, desarrollo social, educativo, cultural y económico para el país.

La organización y realización de los Juegos Lima 2019 fue ejecutada de manera impecable, con coliseos diseñados eficientemente para cada disciplina deportiva, con el apoyo de la ciudadanía y la tecnología empleada. Estas cualidades se vieron reflejadas en la prensa local e internacional, porque además han contribuido al aumento de nuestro prestigio internacional y consolidar la marca país.

Tabla 1.
Acontecimientos deportivos con mayores ganancias económicas

Evento deportivo	Descripción	Ganancia diaria (en millones)
Super Bowl de la NFL	Es el partido final del principal campeonato profesional de fútbol americano en Estados Unidos. El campeonato se desarrolla dentro de la National Football League (NFL).	US\$ 379
Olimpiadas de Verano	Es un evento deportivo que se realiza cada cuatro años, supervisado por el Comité Olímpico Internacional (COI) y que incluye la mayor cantidad de deportes con participación de diversos países del mundo.	US\$ 176
Copa Mundial de fútbol de la FIFA	Es un torneo internacional de fútbol masculino a nivel de las selecciones nacionales absolutas de todo el mundo. Se realiza cada cuatro años, en el que participan 32 equipos y se desarrolla por casi un mes con partidos muy disputados.	US\$ 103
500 Millas de Daytona	Es una de las carreras de automovilismo más importante en Estados Unidos. Este campeonato es regulado por la National Association for Stock Car Auto Racing (Nascar).	US\$ 91
Rose Bowl	Es el partido final por el título de fútbol americano universitario de Estados Unidos, que se disputa a un partido único entre equipos de la División I de la Asociación Nacional Atlética Colegial (NCCA); asociación a la que pertenecen las universidades con mayor potencial deportivo.	US\$ 88
Juegos Olímpicos de Invierno	Es un evento deportivo que se realiza cada cuatro años, supervisado por el COI, los cuales incluyen deportes de invierno de hielo, así como de nieve.	US\$ 83
NCAA Final Four	Es la final entre los cuatro equipos de la primera división de baloncesto masculino de Estados Unidos. También es realizado entre las universidades con mayor potencial deportivo.	US\$ 82
Derby de Kentucky	Es la carrera de caballos más famosa en Estados Unidos, donde compiten caballos de pura sangre. Se realiza anualmente en Louisville, Kentucky, durante el festival del Derby que dura dos semanas.	US\$ 69
Serie Mundial de la MLB	Es la serie final que se juega entre los campeones de las grandes ligas de béisbol nacional y americana en Estados Unidos. Se realiza en el mes de octubre.	US\$ 56

Fuente: Juegos Panamericanos 2019, (Ayala, Chero, Yauri, & Zevallos, 2015)

La Organización Deportiva Panamericana, conocida por su acrónimo en español ODEPA o en inglés como Panam Sports es, en el continente americano, la institución reglamentaria que regula el olimpismo. Su meta principal es promover los valores del deporte y su progreso en la región, así como respaldar y patrocinar a los comités olímpicos nacionales existentes en América para materializar una mayor participación de los mismos a nivel mundial. En el mes de Agosto de 1948 se creó la ODEPA (Panam Sports), y es parte integrante del ente internacional olímpico, COI, y de la institución que agrupa a los comités olímpicos nacionales en América. El trabajo directo con los atletas y los entes nacionales y regionales integrantes del olimpismo internacional es el propósito de Panam Sports.

Desde 1951, la organización de los juegos panamericanos tienen lugar cada 4 años y se han celebrado sostenidamente todo este tiempo. Constituyen las competencias deportivas más importantes del continente, y son propiedad del ente panamericano.

4.3 El Comité Organizador de los Juegos Lima 2019.

Copal fue un grupo de trabajo y funcionó como el brazo ejecutivo de Panam Sports. El Comité Organizador de Lima 2019 (COPAL - Perú) fue creado en el año 2015. Las tareas de diseñar el plan general del evento estuvieron a cargo de este grupo de trabajo, y la reparación, modificación y construcción de infraestructura deportiva dedicada fue el eje central de su ejercicio; además de implementar mejoras urbanísticas complementarias al desarrollo de Lima 2019. Adicionalmente, la gestión y coordinación de acciones frente a las instituciones del estado fueron parte de sus actividades para lograr las metas, entre ellas, el cumplimiento del convenio de Responsabilidades y Obligaciones para la organización de la versión 2019 de estos juegos. Para este fin crearon el Proyecto Especial encargado de los preparativos de la edición 18 los Juegos Panamericanos y Parapanamericanos. El objetivo central fue el desarrollo de las actividades requeridas en la ejecución del plan general y respetar las responsabilidades inherentes a COPAL – PERÚ para el desarrollo de la competición, principalmente los proyectos de inversión estatal.

4.4 La etapa de organización de las competencias deportivas

El inicio de los juegos lo marcó el Relevó de la Antorcha Panamericana y sirvió para mostrar la riqueza histórica y cultural del Perú. En la Plaza del Basamento Escalonado de la Luna, ubicada en el patrimonio arqueológico de Teotihuacán en México, el 2 de julio del 2019 se dio inicio al relevo entre las ciudades sedes, la anterior y la vigente, y terminó el 26 de julio en el Estadio Nacional de Lima. La antorcha panamericana pasó por 26 localidades peruanas, siendo homenajeada en ceremonias oficiales en 16 de ellas. Realizó un recorrido de casi siete mil kilómetros por lugares representativos de la historia, cultura y naturaleza del país. El tramo final del recorrido de la antorcha hasta el estadio nacional ocurrió con su llegada al distrito de Chorrillos el 26 de julio, cuando arribó al puerto en el velero Unión y parte de la escudra de la Marina de Guerra del Perú.

Los locales deportivos para el entrenamiento de los seleccionados de atletas que participarían en los Juegos Panamericanos y Parapanamericanos fueron entregados por el comité organizador de la ciudad sede, en Lima. Los locales destinados a las competencias de softbol y béisbol, rugby y hockey, el recinto de las competencias de frontón peruano, paleta vasca y el de competencias acuáticas acogieron a los atletas en la sede principal de deportes ubicado en el Complejo de Villa María del Triunfo, en la zona sur de Lima. En el Callao se inauguró el complejo multideportivo, donde entrenó la selección peruana de voleibol, y el Coliseo Miguel Grau, sede de Lucha y Boxeo y el campo de fútbol de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Además, se entregó el nuevo Polideportivo en la comunidad de Villa El Salvador. Otros recintos entregados fueron, las losas de Gimnasia, donde también compitieron los Karatecas, en las modalidades de Kumite y Katá y el escenario para la equitación situado en el distrito limeño de La Molina.

Las competencias de Baloncesto y la modalidad 3X3 se llevaron a cabo en el Coliseo Dibós ubicado en el distrito limeño de San Borja. También se construyó un polígono para las competencias de tiro en la base de las fuerzas aéreas Las Plamas en Surco. El campo del voleibol playa ubicado en la Costa Verde, el velódromo de patinaje, y las instalaciones del complejo deportivo para la práctica del Surf en Punta Rocas fueron los últimos recintos en ser entregados. A estos escenarios se integró el alojamiento para los atletas participantes, ubicado en la Villa Panamericana y

Parapanamericana. Es este lugar, también, se suministró la alimentación a los más de 10,000 atletas, entrenadores y jueces de las competencias.

El Estadio Nacional fue el lugar elegido para realizar la Ceremonia de Inauguración de los Juegos Panamericanos, hecho que sucedió el 26 de julio. Las delegaciones de 41 países aseguraron la asistencia de más de 6680 deportistas, y fue la ceremonia deportiva más grande en la historia de la juegos y del deporte peruano. Con la participación de acróbatas, bailarines y música en vivo, casi dos mil artistas en el escenario, se recrearon alegorías de los paisajes peruanos más hermosos e iluminó de colorido el cielo local con remembranzas del desarrollo histórico de los juegos. Se cerraron las justas deportivas panamericanas el 11 de Agosto. La empresa italiana Balich estuvo a cargo de la producción artística, en la cual se exaltó los valores históricos y culturales del Perú.

A propósito de los juegos Lima 2019, PROMPERU confirmó la visita de 175,000 turistas, con un promedio de gastos de US\$ 1,100 per cápita. Como resultado de la televisación mundial de los juegos, Lima y el Perú para ese entonces pre pandemia, PromPerú estimaba que en los tres años posteriores a Lima 2019 tendríamos un incremento del 20% de turistas, quienes podrían dejar ingresos adicionales para la economía del país. Se estimó una audiencia conjunta de 1000 millones de público, en el continente americano y otros lugares del mundo, que siguieron las competencias y ceremonias de los Juegos Lima 2019 a través de la transmisión de televisión, en redes, y en las plataformas digitales.

4.5 Las competencias deportivas

Fueron 6,680 atletas representando a 41 naciones de América los convocados para participar en Lima 2019. Los atletas, luego de superar las marcas reglamentarias en cada disciplina, participaron en las competencias del 26 de julio hasta el 11 de agosto, las que se realizaron en diversos escenarios, entre ellos los complejos de Villa María del Triunfo, del Callao, la (VIDENA) en San Luis, el coliseo multideportivo Villa El Salvador y en la Playa Punta Rocas para las competencias de surf. Algunas disciplinas debieron ser adelantadas, entre ellas, el balonmano femenino y el voleibol playa femenino que se realizaron el 24 de julio en sus recintos

respectivo, la Villa Deportiva Nacional y la losa en la Costa Verde de San Miguel respectivamente.

Fueron 39 deportes, que incluyen 61 disciplinas, que compitieron por las medallas de oro, plata y bronce en Lima 2019; y las marcas obtenidas por los atletas han sido consideradas preclasificatorias para las próximas olimpiadas en Tokio.

4.6 El Host Broadcaster de los Juegos Panamericanos Lima 2019.

Según información del diario La Vanguardia de Octubre de 1991, en la ceremonia de apertura de los juegos olímpicos de Barcelona 92 se instalaron 110 cámaras de televisión en el estadio Thu Montjuics. De este grupo, 15 pertenecían a la cadena RTV de España, 7 a la británica BBC, 15 a la estadounidense NBC y 65 al host broadcaster oficial RTO. La transmisión televisiva que se entregó al mundo es la confluencia de un trabajo en equipo de dos organizaciones. Por un lado, las instituciones organizadoras del evento deportivo, y por otro el Host Broadcaster. El Host Broadcaster es responsable de la producción, realización y radiodifusión de la competición deportiva.

Son dos fuentes principales las que originan la señal internacional de los juegos: La señal oficial del Host Broadcaster que es única y la misma para toda emisión televisiva internacional, y las que crean las compañías de radiodifusión titulares de derechos, y que es realizada con sus propios equipos y talentos para sus sesiones unilaterales de transmisión.

La señal internacional se refiere a imágenes y sonido ambiental de todas las competencias deportivas de los juegos, de las ceremonias de premiación, de las ceremonias de apertura y de cierre, además, de todo el soporte gráfico. La señal se entrega a los RH, propietarios de derechos de transmisión en el centro internacional IBC, y de allí los RH la envían a sus países.

La empresa española Mediapro fue elegida como el Host Broadcaster de Lima 2019. La elección se realizó mediante licitación internacional conducida en base al acuerdo entre los gobiernos del Perú y el Reino Unido. Mediapro fue responsable de transmitir todas las competencias deportivas, así como las ceremonias de inauguración y clausura de los juegos.

El Host Broadcaster es responsable de la producción, realización, distribución y radiodifusión de la señal internacional de televisión de los Juegos Lima 2019. Las principales responsabilidades del host broadcaster oficial de los juegos fueron:

- Confeccionar el plan de producción audiovisual para la transmisión de los juegos, en vivo y en directo. Incluyendo, los paquetes posproducidos realizados por los equipos de trabajo autónomos y ENG.

- Generar la señales internacionales de televisión y radio que se transmitirían en directo a nivel global; y los paquetes posproducidos de cada deporte y disciplina al final de cada día de competencia.

- Realizar imágenes complementarias a las señal internacional: material audiovisual de promoción (representando la idiosincracia, aspectos histórico culturales y el espíritu de los limeños y peruanos) y segmentos posproducidos de libre acceso para los titulares de los derechos de transmisión (RHB).

- Facilitar a los RHB's, los servicios necesarios para la emisión internacional de las competencias. Además, de proporcionarles soporte en sus operaciones locales y en las remotas.

- Configurar, implementar, facilitar logística y operar el Centro Internacional de Radiodifusión (IBC).

- Poner en ejecución la estrategia de producción audiovisual, con el uso de tecnologías de última generación, en el Centro Internacional de Radiodifusión y una señal de forma interna, en las locaciones para apoyar las tareas de producción unilateral de los propietarios de derechos de transmisión (RHBs).

- Coordinar con el comité organizador local (COPAL) para cubrir las necesidades del host broadcaster oficial y las de los titulares de derechos en el Centro Internacional (IBC) y en las locaciones.

Según fuentes oficiales, Mediapro ejecutó un presupuesto de 15 millones de dólares para producir y transmitir aproximadamente 2.000 sesiones durante los Juegos Panamericanos Lima 2019 y 800 en los Juegos Parapanamericanos. El Grupo Mediapro produjo y realizó todo el contenido audiovisual, emitido en directo a

nivel mundial sobre Lima 2019, evento polideportivo número tres a nivel mundial, solo antecedido por los juegos olímpicos y los campeonatos mundiales de fútbol, en una cantidad de 917 horas de programación. La producción, realización y transmisión de Lima 2019 contó con la participación de 700 profesionales especializados, se cubrieron 2.800 eventos y produjeron 917 horas de contenido audiovisual en directo, se utilizaron 16 unidades móviles y 300 toneladas de herramientas tecnológicas de última generación.

Fue un hecho histórico sin precedentes para la industria audiovisual nacional la producción televisiva de los Juegos Lima 2019. Por primera vez se organizó e implementó un despliegue de producción y tecnología de esta envergadura en el país. La producción se encargó de cubrir todas las disciplinas, empezando con la maratón, y continuando con el atletismo, la gimnasia y los deportes acuáticos. La realización se llevó a cabo con sofisticadas herramientas tecnológicas: óptica de cámaras de largo alcance y gran angular, cámaras subacuáticas, aéreas y cámaras especiales de barrido súper lento. Las ceremonias de inicio y cierre de los juegos paramericanos y parapanamericanos fueron producidas y realizadas con tecnología en formato 4K, lo cual constituyó un suceso histórico en la organización de los juegos panamericanos.

MEDIAPRO realizó la emisión internacional en directo de las competencias en 39 deportes y 62 disciplinas. El canal de Mediapro en YouTube llevó la competencia a más de 150 países a nivel internacional, con una emisión de 24 horas diariamente. Las sesiones de Lima 2019, con aproximadamente mil horas de realización en directo, fueron distribuidas a 33 estaciones de televisión en 41 países.

El Grupo MEDIAPRO, HB de los Juegos Lima 2019, se encargó también del diseño, implementación y operación del Centro Internacional de Prensa (IBC) instalado en el centro de convecciones de Lima (LCC). El IBC fue el núcleo que concentró la recepción de todo el contenido generado en los 24 escenarios deportivos para su distribución a los medios internacionales acreditados y a los titulares de los derechos de televisión. El IBC suministró también asistencia técnica a los canales de televisión que llegaron a Lima para la cobertura del evento, e implementó sets de televisión y terminales de conexión satelital y de streaming.

4.7 Diseñando el Plan Narrativo

Como señala Perez, la utilización competente y creativa de todas las herramientas y recursos que el medio provee, lenguaje audiovisual, recursos narrativos; logístico-personal y las herramientas tecnológicas son el fundamento para la creación del plan narrativo. El plan se concentra en la captación de imágenes, la captación de sonido, y el grafismo. El objetivo no es sólo que los aficionados vean la competencia, sino que la sientan, que la vivan como una experiencia audiovisual única, y la tecnología es clave para conseguirlo. (Pérez, 2018). El dramatismo se añade a la puesta en escena del contenido audiovisual a través de un plano, de un determinado ángulo de cámara, de un encuadre revelador.

Los lugares en donde se realizan las competencias deportivas, las locaciones, son un factor importante. La pista de atletismo y el velódromo de ciclismo de estos juegos panamericanos han sido considerados por su infraestructura dedicada entre los más eficientes y hermosos en el mundo.

El interés de la audiencia sobre la televisación deportiva se acentúa con una eficiente captura y mezcla del sonido ambiental captado en los recintos deportivos. La Federación Internacional de Voleibol sugiere que, los micrófonos deben ser estratégicamente colocados con el propósito de lograr la más clara y mejor señal de audio. Debe capturarse el sonido del golpe del jugador contra el balón, la discusión de los jugadores en el campo de juego y en los “tiempos muertos”, la euforia del público asistente, las indicaciones de los árbitros, toda la algarabía del evento (FIVB, 2019, p.141).

La televisación en directo y el trabajo autónomo (ENG) de todas las competencias deportivas de Lima 2019 fue el núcleo del plan audiovisual para la transmisión por televisión de los juegos. Las ceremonias de inauguración y clausura fueron producidas en formato 4K y televisadas en directo por el Grupo Mediapro. Las imágenes en vivo se complementaron con el trabajo de los equipos ENG, y de realización de campo autónoma, quienes capturaron la atmósfera de los juegos, la emoción de los aficionados y la fiesta en las tribunas.

4.8 El despliegue tecnológico de la transmisión.

El Centro de Convenciones de Lima (LCC) en el distrito de San Borja, fue el cuartel general del Centro Internacional de Radiodifusión (IBC). Allí se instalaron los recursos técnicos y administrativas, en cuatro salas, tanto para el Host Broadcaster, y los titulares de derechos de transmisión. También alojó a las oficinas del Comité Organizador (COPAL) y las de Panam Sports.

El Host broadcaster y los medios titulares de derechos de transmisión tuvieron a su disposición oficinas administrativas, y salas con recursos tecnológicos, entre ellas, salas de grafismo y de posproducción como soporte para la transmisión de Lima 2019. En el centro internacional de radiodifusión (IBC) se instaló también los enlaces de subida y bajada satelital (Satellite Farm), el cual se situó en los exteriores del centro de convenciones.

Fueron 17 jornadas de competición las que se produjeron y distribuyeron por el HB. Por vez primera, en la historia de los juegos panamericanos, las ceremonias de inauguración y clausura se realizaron con tecnología y en formato 4K, y 33 corporaciones de televisión recepcionaron la señal internacional en directo de las disciplinas deportivas que competían. Cuarentiun países, alrededor del mundo, recibieron las transmisiones desde el centro internacional, gestionado por la compañía Mediapro, con un contenido de mil horas de cobertura en directo, cuyas imágenes fueron creadas por más de 290 cámaras. Se estima que la señal fue vista por una audiencia global de cerca de mil millones de personas. Como lo señalan los protocolos de la Federación Internacional de Ski, el rol del Host Broadcaster es entregar una señal internacional completa y continua en alta definición a los titulares de los derechos de transmisión. Una señal con efectos digitales de apertura, un paquete de grafismo completo, audio en estéreo y efectos animados de cierre. (FIS, 2017, p.21).

El canal de Mediapro en YouTube presentó las competencias a nivel mundial en más de 150 países, con emisión durante las 24 horas del día. Hasta el 11 de agosto, la compañía ofreció la cobertura de los eventos más destacados de la mayor competición deportiva multidisciplinaria de América.

Por su parte la cadena norteamericana ESPN también anunció una cobertura extraordinaria. Según un acuerdo, ESPN preparó una importante transmisión de las competencias y emitió en vivo los Juegos Panamericanos Lima 2019 mediante sus plataformas en México, Centroamérica, República Dominicana y el Caribe, y también por ESPN, ESPN2 y streaming en vivo por ESPN Play. La cobertura en directo de ESPN incluyó más de 500 horas de transmisión televisiva por ESPN, ESPN2 y streaming en vivo por ESPN Play.

El soporte técnico fue una de las funciones del IBC, ésta se entregó a todos los medios de comunicación acreditados, e incluyó platós televisivos y terminales para conexión directa en la emisión de contenidos a nivel internacional. La plataforma de streaming Youtube, fue otro de los canales de distribución de los contenidos de los juegos Lima 2019, por este medio llegaron a 150 países consiguiendo 1,3 millones de impresiones y más de 100.000 reproducciones.

MEDIAPRO movilizó a 750 profesionales especializados que trabajaron en 16 unidades remotas desplegadas, con 27 equipos autónomos y diversos equipos de última generación para lograr una eficiente cobertura de los Juegos Panamericanos. Recordemos que este evento es el segundo evento multidisciplinario más importante en el mundo después de los Juegos Olímpicos. Las cámaras de última generación y las de barrido ultra lento y los soportes especializados fueron utilizados para ofrecer las imágenes más vívidas de las competencias.

Con un mínimo de 10 cámaras se diseñaron los planes de cámara para la mayoría de los deportes. En situaciones especiales, entre ellas las competencias de natación y gimnasia, se incorporaron 16 y para las de atletismo hasta 24. Los protocolos de la Federación internacional de Ski señalan que, el plan narrativo debe entregar a la audiencia una cobertura excepcional para satisfacer a los aficionados existentes y estimular a nuevos hinchas de mercados emergentes (FIS, 2017, p.18).

Un total de 11 deportes en vivo se televisaron en directo, con 13 señales simultáneas y 2 cámaras beauty permanentes con el perfil de la ciudad. La señal internacional se transmitió alta definición HD, de 1080i por 1920, 59.94 Hz con sonido estéreo ambiental embebido. La ingesta del conjunto de transmisiones

multilaterales, que incluyen las transmisiones en vivo de cada locación, estuvo a cargo del grupo Mediapro, host broadcaster oficial.

La supervisión del contenido multilateral fue la tarea del área denominada Production Quality Control (PQC). El objetivo fue que todas las señales creadas cumplan con los estándares de producción, de procedimientos técnicos y narrativos establecidos por el host broadcaster oficial. El PQC estuvo diseñado para recibir y devolver las señales de monitoreo (audio y video) recolectadas por el centro de contribución y distribución del IBC.

Transmisión satelital fue el canal que se utilizó para la distribución de la señal internacional para el continente americano. Se realizó en directo y en la norma HD 1080i / 59.94. e incluyó a los paquetes de video con los resúmenes del día. En el satélite SES-14 y bajo la frecuencia de la banda C se emitieron los contenidos.

El cuartel de televisión de cada sede, conformado por la sala de control de comentarios (CCR) y el centro de operaciones (TOC), tuvo bajo su responsabilidad las actividades operativas en las sedes. El TV Compound, fue el cuartel general en donde se ubicaron e instalaron todos los recursos tecnológicos, y se implementó un cuartel de televisión en cada escenario donde MEDIAPRO creó una señal para emitirse en directo. Aquí también se instaló todo el equipamiento técnico unilateral de las compañías titulares de derechos de transmisión. El enlace entre las operaciones del HB y los medios acreditados lo ejecutó el Centro de Operaciones Técnicas (TOC). Las señales internacionales se enviaron al TOC desde donde se transmitieron al IBC y allí fueron distribuidas a los medios propietarios de derechos. Los comentaristas desarrollaron sus labores desde la Sala de control de comentarios (CCR). La transmisión del audio internacional y la creación de comentarios guía se realizó desde el CCR de la sede.

El ente encargado de dar soporte operativo a los medios acreditados en las sedes fue el Equipo de Gestión de Producción de Televisión. Un Gerente de Sede (BVM), productor audiovisual asignado a una sede y un gerente técnico de sede (VTM), el supervisor técnico de la sede lideraron el equipo de gestión; para los titulares de derechos de transmisión ellos fueron el enlace dentro de la sede. La responsabilidad de las operaciones de producción audiovisual recayeron en el BMV

bajo los estándares de Mediapro; y sirvieron de soporte a los titulares de derechos de transmisión y el Comité Organizador. También se encargaron de que las facilidades y todos los servicios estén instalados según lo planificado en la preproducción: producción, estadísticas, comentarios, gráficos, plataformas e iluminación. Supervisaron, además, el servicio de los proveedores, y aseguraron que las necesidades de producción se cumplan de acuerdo a las especificaciones del host broadcaster. La infraestructura técnica de televisación de la sede, el personal responsable y las operaciones técnicas generales fueron responsabilidad del VTM de la sede.

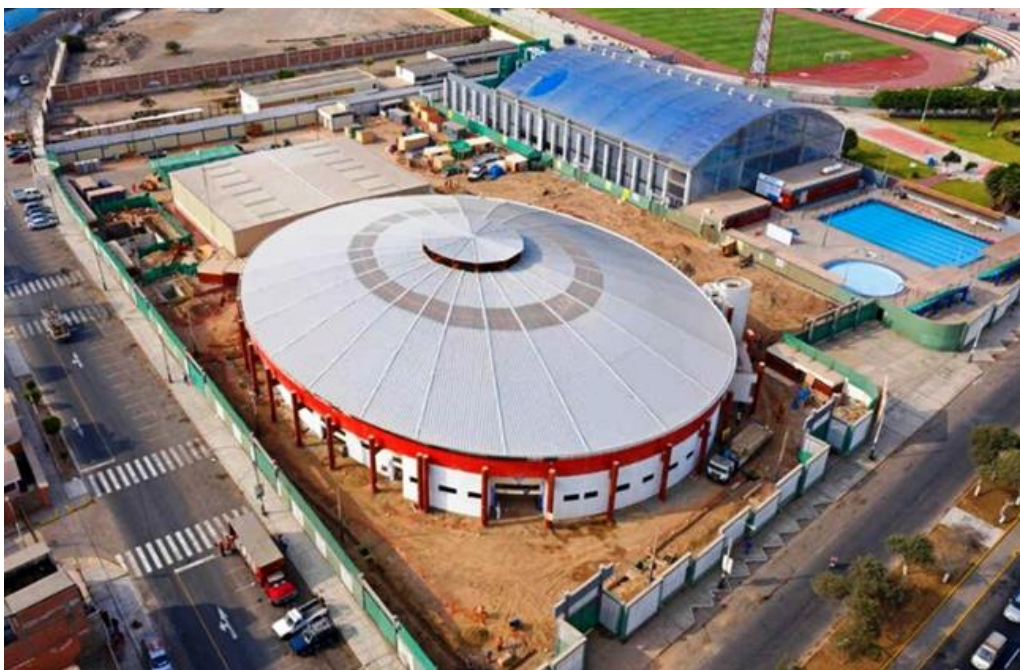


Figura 5. Despliegue Tecnológico. Sede

Fuente: Mediapro.

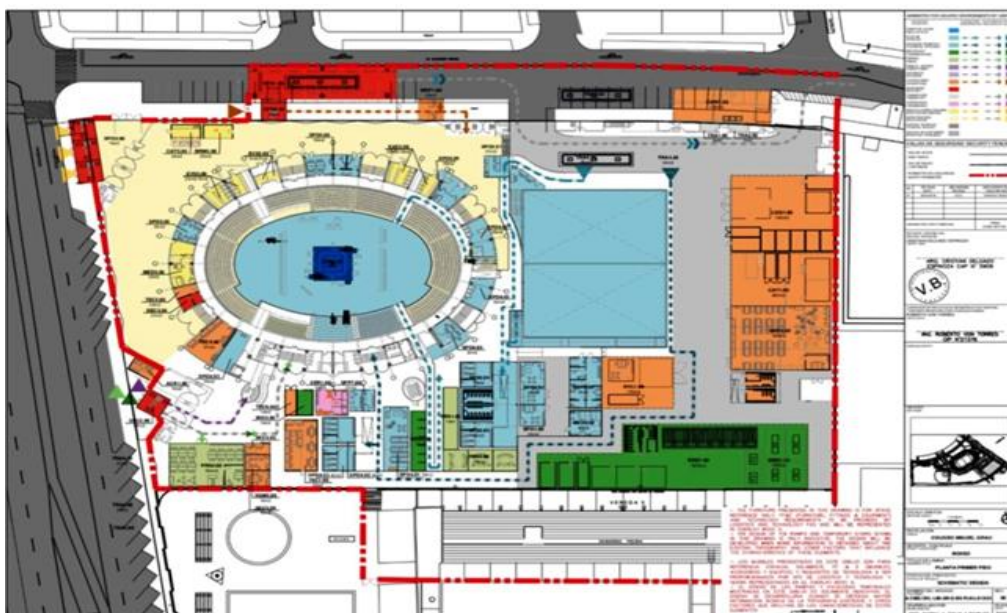


Figura 6. Despliegue Tecnológico. Planta / Sede

Fuente: Mediapro.



Figura 7. Despliegue Tecnológico. Cuartel de Transmisión / Sede

Fuente: Mediapro.

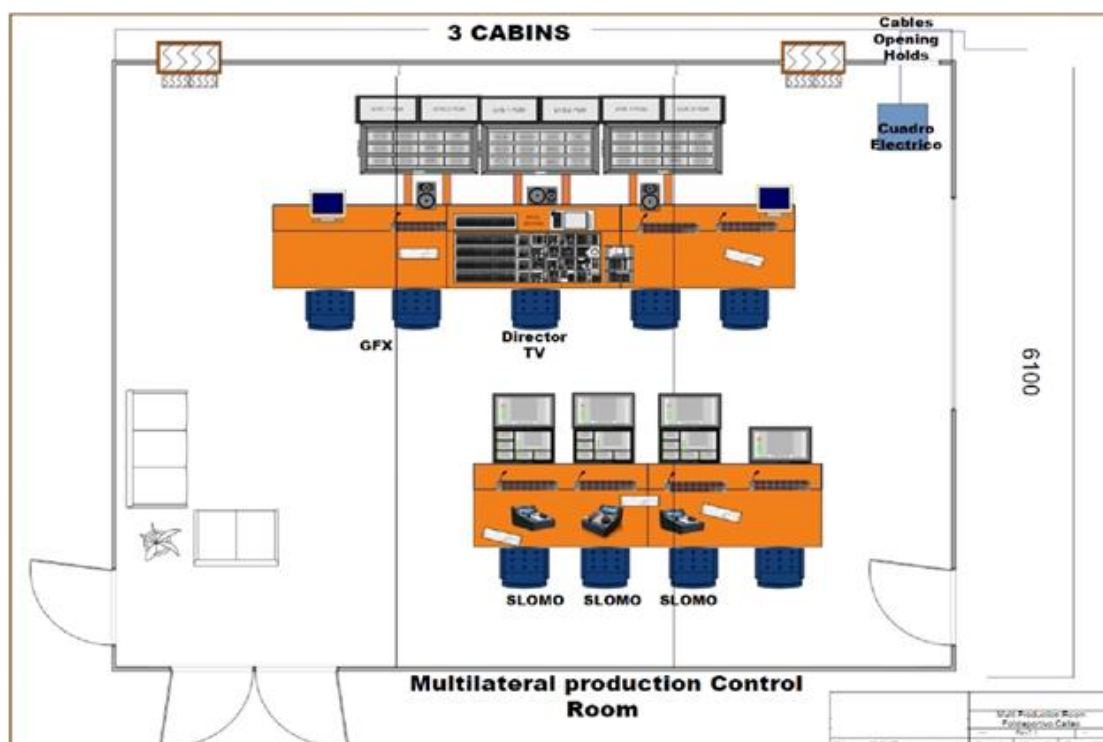


Figura 8. Despliegue Tecnológico. Sala de Control Dirección de Televisión / Unidad Móvil.

Fuente: Mediapro.

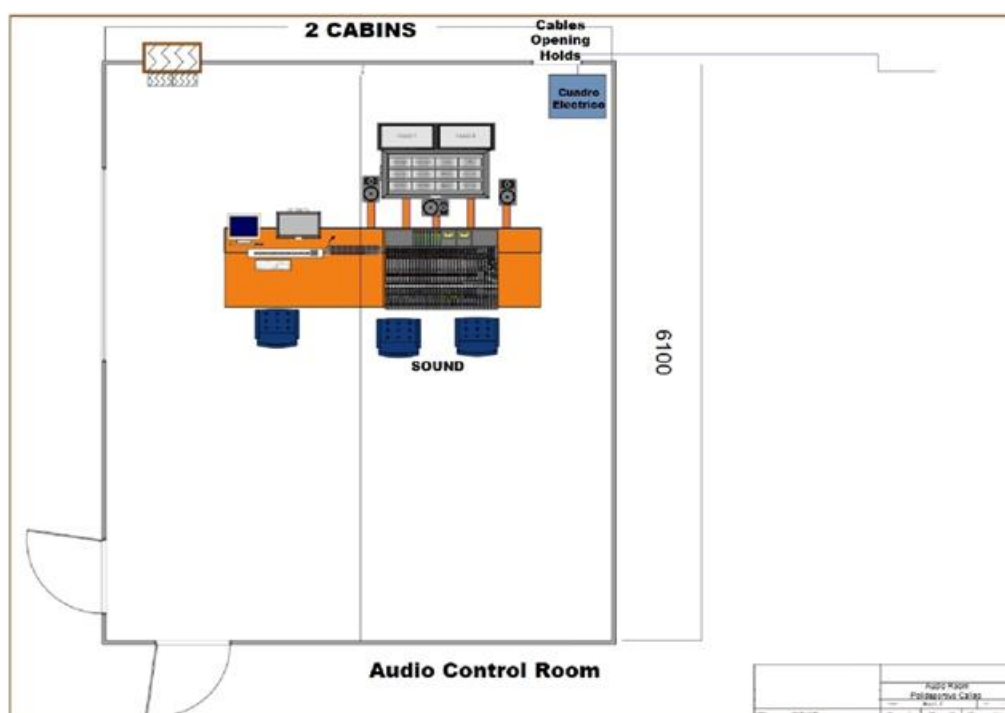


Figura 9. Despliegue Tecnológico. Sala de Control Audio / Unidad Móvil.

Fuente: Mediapro.

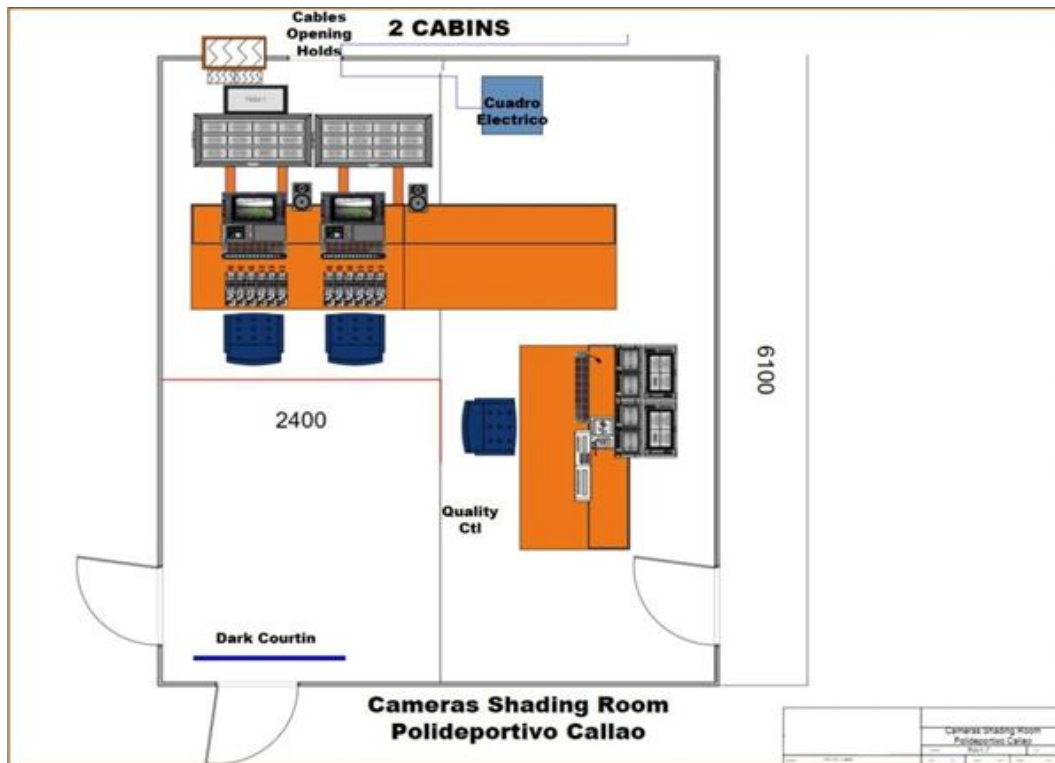


Figura 10. Despliegue Tecnológico. Sala de Control de Cámaras / Unidad Móvil.
Fuente: Mediapro.

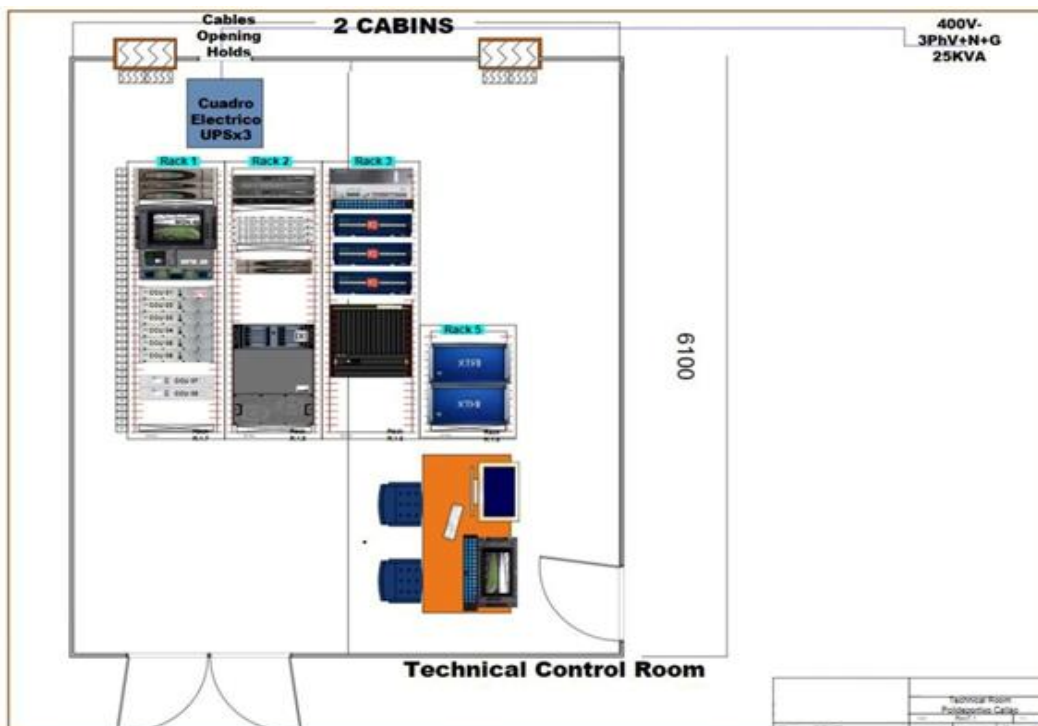


Figura 11. Despliegue Tecnológico. Sala de Energía.
Fuente: Mediapro.

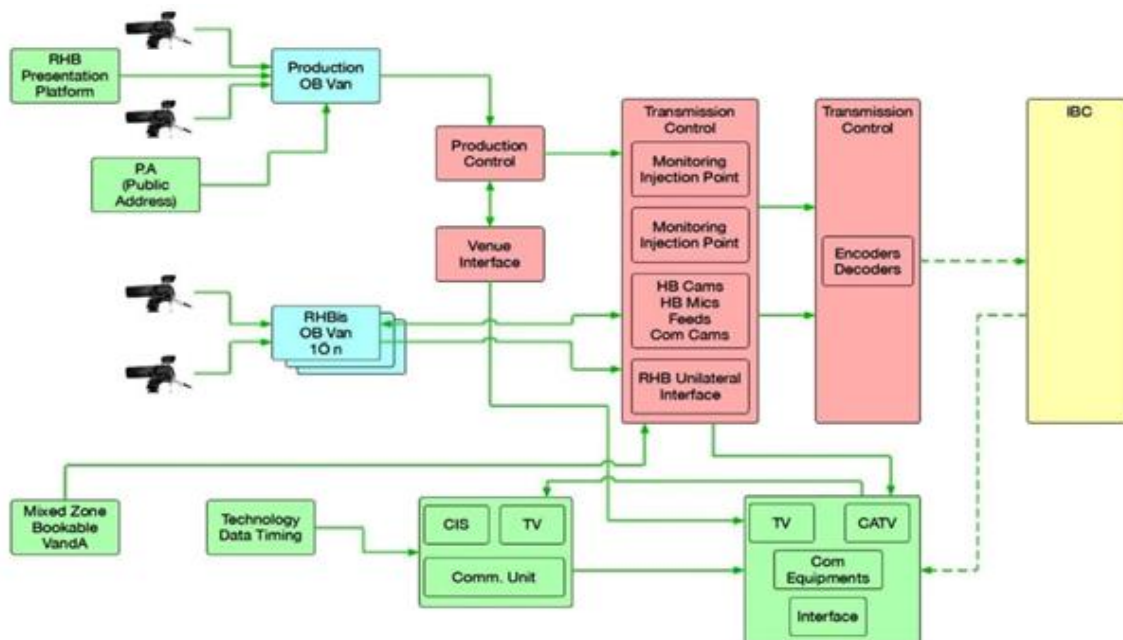


Figura 12. Despliegue Tecnológico. Flujo de La Señal Internacional
Fuente: Mediapro.

La señal internacional de todos los deportes se produce en HD digital (1080i / 59.94) 16: 9, con protección 4: 3 para garantizar que los gráficos se enmarquen correctamente. El estándar de Producción para los XVIII Juegos Panamericanos y VI Para Panamericanos Lima 2019 es el siguiente:

- Video: High Definition (HDTV): HD SDI 1080 – [16/9@59.94i](#).
- Audio: Nivel señal de referencia audio -18dBfs. Audio embebido estéreo; canales:
 - CH1: Sonido International – Estéreo, Izquierda
 - CH2: Sonido International – Estéreo, Derecha
 - CH3: Comentario Español, Limpio – Mono
 - CH4: Comentario Inglés, Limpio – Mono (para cobertura en VIVO de Ceremonias y también para los Resúmenes Diarios)
 - CH5: Sonido internacional mono

El Sonido International es una mezcla de sonido estéreo producida para acompañar cada sesión de competencia en vivo. Proporcionará sonidos y atmósfera de partido.

La mezcla de sonido internacional tiene como objetivo proporcionar una cobertura emocionante e inmediata de las reacciones de deporte y de la audiencia, reflejando estrechamente la cobertura de la imagen. Es compatible con mono.

La mezcla de audio combina el sonido de la multitud, estadio e himnos, con cobertura incidental de la cámara. Refleja con precisión el contenido de la imagen en pantalla. Esta mezcla satisface a los RHBs que desean agregar sus propios comentarios y presentaciones a cada sesión.

Los comentarios en español se proporcionan en la señal en vivo internacional. El comentario en inglés está disponible durante las ceremonias en vivo (y para el paquete de Resúmenes Diarios). Los comentarios comienzan después de la secuencia de apertura y concluyen antes de la secuencia de cierre.

Los comentaristas hacen pausas para habilitar la edición. El comentario sigue las instrucciones del equipo de producción del HB.

Figura 13. Despliegue Tecnológico. Características de la Señal Internacional
Fuente: Mediapro.

FUNCTION	NAME	PHONE NUMBER	MAIL
TV DIRECTOR 1	JOSE MANUEL MENDEZ ARES	0034656419694	mendezares@gmail.com
CAMERA OPERATOR 1	JESUS PEDRO GARCIA PEREA	0034669052709	jesusgarciaperea@gmail.com
CAMERA OPERATOR 2	JORGE LUIS ALONSO GONZALEZ	0034686477806	kelillooviedo@hotmail.es
CAMERA OPERATOR 3	FRANCISCO JAVIER MARTINEZ SUAREZ	0034619838016	jmschino@gmail.com
CAMERA OPERATOR 4	EMMANUEL ATRIO GONZALEZ	0034639326878	emmyatrio@hotmail.com
CAMERA OPERATOR 5	LOCAL LIMA		
CAMERA OPERATOR 6	LOCAL LIMA		
EVS OPERATOR 1	JUAN LUIS MOLINA MARTOS	0034637889507	jumo@hotmail.es
EVS OPERATOR 2	ADRIAN BALBOA ZAPICO	0034679911363	balboa_adrian@hotmail.com
EVS OPERATOR 4	DANIEL MEZQUITA RIVAS	0034669597892	danielmezquita@gmail.com
SPANISH COMMENTATOR (BOXING)	CAMILO ZAMORA POBLETE	0056 9 9743 5823	czamora23@yahoo.com

FUNCTION	NAME	PHONE NUMBER	MAIL
TECHNICAL PRODUCER	ADRIAN ALONSO DIEGUEZ	0034639509980	adrianalonsodieuez@gmail.com
TECHNICAL PRODUCER ASSISTANT 1	LOCAL LIMA		
OB VAN VIDEO ENGINEER	JUAN JOSE POYATOS PALACIOS	+34 605273910	jjpoyatos@mediapro.tv
OB VAN MATERIAL VIDEO SUPERVISOR	ADRIAN BUENO PERDICES	+34 645 01 87 44	adrianbueno17@gmail.com
OB VAN AUDIO ENGINEER	MARIO RODRIGUEZ DE MIGUEL	0034620 26 05 21	mrodriguez@mediapro.tv
OB VAN MATERIAL AUDIO SUPERVISOR	LUIS ALBERTO MADRUGA SANZ	0034605 177 865	koldomadruga@gmail.com
VISION ENGINEER 1	SALVADOR NOGUEIRA	00351914115180	salvadornogueira13@gmail.com
VISION ENGINEER 2	YOLANDA GOMEZ MERY	0034 657544922	ygoomez@mediapro.tv
CAMERA ASSISTANT 1	CARLOS GORDILLO DOMINGUEZ	+34 615 119 895	19gordillo83@gmail.com
CAMERA ASSISTANT 2	CATARINA REBOCHO VARANDAS DA SILVA	00351966147989	inavarandas@gmail.com
CAMERA ASSISTANT 3	LOCAL LIMA		
AUDIO ASSISTANT 1	EMILIO FERRANDO LOPEZ	0034 654059337	eferrando@mediapro.tv
AUDIO ASSISTANT 2	LOCAL LIMA		

BVM _ MEDIAPRO
NAME: JAVIER GONZALEZ OVELLEIRO
0050769989554
javier.gonzalez@overon.es

En cada VENUE teremos un BVM (Broadcast Venue Manager) que es responsable por todo que pasa en HB y con los nuestros RH, el BVM tiene en general responsabilidad de todas las operaciones de HB en la sedes de los PANAMERICANOS 2019.

El BVM supervisa todos los asuntos relacionados con lo HB para los cuales es responsable, incluyendo todos los requisitos multilaterales y unilaterales de acuerdo con las solicitudes de reserva que HBS recibe antes del evento.

El rol supervisa las operaciones de broadcast (HB), y supervisa y protege los intereses de la emisión unilateral, así como la misión de la unidad de servicios de medios y producción.

El BVM supervisa los equipos de gestión basados en el recinto y organiza las operaciones televisivas.

FLUJO DE TRABAJO DE LAS UNIDADES MÓVILES:

Las operaciones broadcast en las sedes incluyen tres instalaciones técnicas clave: el TV Compound, el Centro de Operaciones Técnicas (TOC) y la Sala de Control de Comentarios (CCR).

TV COMPOUND:

Hay un broadcast compound en cada sede donde MEDIAPRO está produciendo señal en vivo. Las instalaciones técnicas unilaterales de RHBs (UMs y vehículos broadcast asociados, cabinas) también se instalan en el TV Compound.

Hay energía broadcast dedicada para todas las operaciones de HB y RHBs. La energía se separa en potencia técnica y doméstica, con diferentes propósitos, fiabilidad y calidad.

CENTRO DE OPERACIONES TÉCNICAS (TOC):

El TOC es la interfaz entre las instalaciones de producción de HB, los RHB y el proveedor de telecomunicaciones. Las señales internacionales de MEDIAPRO (video y audio) se envían al TOC donde serán transmitidas al IBC y distribuidas dentro del TV Compound a los RHBs que hayan reservado las señales.

Los RHBs que han reservado espacio en el broadcast compound entregan y reciben sus señales y circuitos VandA en el TOC. El cableado desde el TOC hasta los vehículos técnicos del RHB está bajo su responsabilidad en coordinación con MEDIAPRO VTM.7

SALA DE CONTROL DE COMENTARIOS (CCR):

El CCR es el centro de las operaciones de comentario en la sede. Todos los circuitos de comentarios y coordinación terminan en el CCR. Desde / hacia el CCR, los circuitos se extienden hacia / desde el Commentary Switching Center (CSC) en el IBC.

El equipo de CCR instala, prueba, opera y mantiene los equipos y circuitos de comentarios de la sede y la transmisión de sonido internacional al IBC.

Figura 14. Despliegue Tecnológico. Personal de Producción/Realización & Técnico. Flujo de Trabajo.

Fuente: Mediapro.

4.9 La Narrativa audiovisual por deporte.

La estrategia del modelo de producción y realización debe estar orientada a capturar la determinación de los atletas, su impulso y estado de ánimo, sus valores deportivos y la entrega en la competencia, y también el espíritu y atmósfera que reinan en el recinto durante toda la competencia. Asimismo, el grafismo debe estar diseñado con el propósito de entregar información que aporte a la comprensión del plan narrativo. La Federación Internacional de Gimnasia, en su manual de estilo, señala que, el total de número de cámaras utilizadas en una cobertura televisiva es importante, pero más importante es la ubicación de ellas. La posibilidad de plasmar la historia de los hechos con una sola cámara sería lo esencial (FIG, 2019, p.9).

El plan narrativo, en una producción audiovisual, se fundamenta en dos elementos, la gramática del lenguaje audiovisual (ángulos de cámara, encuadres, sucesión de imágenes), y las herramientas tecnológicas de las que se dispone (cámaras especiales, óptica dedicada, ralentización de imágenes). Pero, a pesar de la utilización de los diversos recursos de lenguaje y creativos, siempre adopta un carácter subjetivo, porque obedece a un punto de vista en particular el del realizador. El valor de los encuadres, la selección y sucesión de imágenes las decide el realizador, y en base a esa visión se diseña una estrategia para el plan narrativo. La Federación Internacional de Voleibol señala, que el flujo de la acción de juego es lo sustancial en la televisación deportiva. El propósito del plan narrativo es orientar espacialmente a la audiencia, asegurar un ritmo visual, proveer ángulos reveladores, utilizar movimientos de cámara acorde a la acción e involucrar emocionalmente a la audiencia (FIVB, 2019, p.141).

En las competencias deportivas la propuesta narrativa se enfocará con mayor énfasis en los jugadores, no solo mostrando el desarrollo de la acción de juego, sino que enfatizando el drama y las emociones con el propósito que estimular a la audiencia, y pueda llegar a sentir el miedo y la determinación de los atletas.

Los encuadres de cámara con amplio ángulo visual, planos generales, se utilizan para la identificación del recinto deportivo, del campo de juego, del lugar de la sede; es decir, son elementos de establecimiento. El valor de los planos, encuadre, se establece a partir de la distancia entre la cámara y los atletas, y tiene un

valor relativo. Los encuadres de cámara muy amplios, grandes planos generales, se utilizan para presentar el perfil de la ciudad sede, para dar a conocer al mundo una característica de la ciudad sede, se le conoce como Beauty Shot. Un plano de establecimiento, beauty shot del escenario, es una vista aérea que muestra el perfil del escenario, el campo de juego y al público en las tribunas. El manual de radiodifusión de la Federación Internacional de Gimnasia FIG, refiere que, con el objetivo de contextualizar el perfil de la sede la señal internacional base para todos los eventos y sesiones debería incluir, al inicio de la transmisión, un plano o secuencia de planos del perfil de la ciudad sede o beauty shot, debería durar no menos de treinta segundos (FIG, 2019, p.11)

El valor de los planos, encuadres, tienen un carácter semántico. Los planos medios se utilizan con el propósito de presentar a la audiencia la acción de juego y su continuidad. Por ejemplo, en el fútbol, enmarcaría al jugador con el balón, adicionalmente un área circundante y otros jugadores. Los primeros planos son para sazonar, para dar color a la transmisión, para infundirle drama, y su valor es referencial. La expresión del entrenador explicando su plan de juego a los atletas, un árbitro sancionando un gol, o el rostro de un niño entre el público, se utilizan para enfatizar el valor emocional de la competencia. Hakanson señala que, como el lenguaje lo indica, de acuerdo al tamaño del encuadre, la audiencia se involucra de diferentes maneras e intensidades, el punto de vista determina con quien la audiencia se identifica. La importancia del punto de vista radica en la manera en que la audiencia interpreta una escena (Hakanson, 2013, p.3).

Por otro lado, los mecanismos automatizados u operados a distancia sobre los que se apoyan las cámaras específicas son los que definen los desplazamientos y por tanto las imágenes en movimiento. Estos soporte pueden ser una riel, una pluma, un steadycam o vistas aéreas en drone. Los movimientos de cámara, y por consiguiente su soporte los decide el Director de la transmisión y se indican en el plan de cámaras. Un punto de vista inusual, con ángulos de cámara reveladores son el propósito de las cámaras con movimiento, entre ellos, las imágenes aéreas desde un drone sobre el grupo de maratonistas, o la de un atleta sobre la tabla en una competición de surf. Por ello, en sus protocolos de estilo, la Federación Internacional de Voleibol, propone que, los ángulos de cámaras especiales crean en

la audiencia una emoción diferente. Permiten seguir el drama propio de cada competencia, además, se sugiere la utilización diferentes técnicas de cámara, las repeticiones ralentizadas y un audio vívido (FIVB, 2019, p.144).

Las imágenes en movimiento de un velocista, entregadas por una cámara montada sobre un dispositivo automatizado, contagian la velocidad y desplazamiento del atleta. Una cámara bajo el agua, en una competición de natación, revela el desplazamiento, la velocidad y el esfuerxo de los nadadores. Las imágenes de cámaras con desplazamiento persiguen acentuar las características emocionales de la transmisión, añadirle drama. En el fútbol, la imagen desde una pluma en movimiento que se acerca al arquero hasta un plano muy corto, presentará en su rostro la tensión del momento.

Existen, además, otros de ángulos en movimiento en los que la cámara se encuentra estática. Son variaciones del valor del plano por manipulación de la óptica de cámara, acercando o alejando la acción, se les conoce como zoom. Zoom in, cuando el valor del plano se reduce, acercando la acción y zoom back o out cuando el valor del plano se incrementa alejándose de la acción. Los movimientos ópticos de cámara solo son ejecutables si la cámara cuenta con una óptica de distancia focal variable. Según la Federación Internacional de Ski, en la actualidad, el contenido audiovisual de las competencias debería producirse como resultado de propuestas innovadoras y dispositivos de cámara sofisticados para complementar todos los recursos narrativos (FIS, 2017, p.18).

Una nomenclatura internacionalmente reconocida nombra los movimientos de cámara. Cuando, frente al sujeto o acción, la cámara se mantiene equidistante en relación a él, y se desplaza de modo semicircular es un movimiento en arco. Cuando se sostiene la cámara en un accesorio móvil para movilizarla a la izquierda o derecha paralelamente a la acción, se le conoce como truck. Dolly, es el accesorio de soporte para el trípode de cámara para desplazarlos por la escena o un riel en el que se apoya una plataforma y se desplaza en forma perpendicular a la acción, produciendo los movimientos de cámara, Dolly. Se denominan como: Dolly in al acercarse y Dolly back al alejarse de la acción o de los sujetos. Los movimientos ascendentes y descendentes de la cabeza de la cámara se realizan con la asistencia de una pluma o jib, o de un pedestal este último sostenido por el cuello

hidráulico del trípode. En la pluma, la cámara está adosada al terminal del brazo mecánico, el cual utiliza como soporte principal un trípode. Este sistema habilita a la cámara la posibilidad de moverse en forma vertical, horizontal o combinada (diagonal) de manera independiente. El uso de una pluma, en las transmisiones deportivas, es cotidiano y forman parte básica de un plan narrativo.

La ubicación de las cámaras para una televisación deportiva y la persona encargada de su operación son designados por el director o realizador. Él es quien instruye, también, sobre el valor de los planos y sus ángulos a los camarógrafos. La Federación Internacional de Voleibol establece, que es sumamente importante contar una historia minuciosa, informada, coherente y creíble mediante una apropiada selección de imágenes, planos, y repeticiones ralentizadas (FIVB, 2019, p.124).

Ubicar las cámaras muy cerca de la acción de juego es una tarea complicada, por ello se utilizan herramientas especiales como, ópticas de cámara especiales y con gran poder de acercamiento. Son los recursos visuales de una transmisión deportiva los que atrapan a la audiencia por encima del hecho en sí. La transmisión restringe la libertad de elección de la audiencia porque es la producción quien elige la narrativa visual. Comprimiendo el tiempo y el espacio con el uso del lente zoom, alargando el tiempo con las repeticiones ralentizadas. La cámara muestra muy poco o mucho del campo de juego recortando la geometría del campo

Una de las tareas esenciales de los camarógrafos es proporcionar una imagen nítida y clara, en foco, de la acción y de los atletas. Con este propósito existen dos estilos básicos. Por un lado, ajustar el foco de manera continua sobre la acción; es decir, según se desarrolle la acción, acercándose o alejándose, el foco se ajusta de manera sutil, imperceptible para la audiencia. Por otro, se eligen determinadas zonas dentro del campo de juego con un enfoque preciso, y éste se varía de acuerdo a si la acción entra o sale de la zona elegida. El enfoque por zonas es eficiente si se cumplen algunas consideraciones, si la zona elegida permite el uso del lente en angular, y si por las condiciones de iluminación, natural o artificial, permite utilizar diafragmas muy cerrados lo que resulta en una profundidad de campo muy extensa.

La profundidad de campo se restringe cuando el lente de la cámara se trabaja con valores altos de longitud focal. Este concepto se define como el área nítida que se extiende por delante y por detrás de un sujeto perfectamente enfocado, y su uso expresivo se relaciona con la posibilidad de acortarlo o extenderlo. Mediante la variación de la profundidad de campo podemos restringir las zonas enfocadas, y con ello dar mayor valor a el área nítida, o ampliarla de manera tal que asegure un zona en foco muy extensa. Usualmente, en las competencias deportivas, se utiliza una profundidad de campo extensa en los planos generales, y una muy corta en los planos cercanos o close up.

En una cobertura televisiva, son los camarógrafos quienes tienen una ubicación y visión preferencial de la acción, el realizador observa el desarrollo de la competición solo mediante las imágenes que le proporcionan los camarógrafos. En una transmisión en directo, la intuición y el sentido de anticipación de los camarógrafos es fundamental, porque deben entregar al realizador suficientes ángulos de cámara para que el director tenga los insumos visuales para seleccionar e intercalar, y así crear un ritmo narrativo. Los elementos y acciones que los camarógrafos incluyan en cada imagen es lo único que podrá observar el realizador. La composición de la imagen, a pesar de tener un valor subjetivo, es un elemento eficaz para ofrecer a la audiencia claridad y un mejor entendimiento sobre el desarrollo de la acción, el desempeño de los camarógrafos es sustancial, aporta claridad y estética, enriqueciendo la cobertura.

Los planos deben asegurar una composición que oriente a la audiencia sobre el sentido y desarrollo de la acción, de la dirección de los movimientos de los atletas o jugadores; y su relación con el o los rivales. La composición de imagen tiene recursos para asegurar esta tarea, por ejemplo, el espacio adicional en la imagen orientando la dirección del movimiento. La composición se relaciona con todos los elementos del plano, por eso la importancia del segundo y tercer término del encuadre. El ajuste equilibrado del horizonte de cámara contribuye a una buena composición de la imagen.

Mantener el aire suficiente, en la imagen, para indicar la dirección del movimiento o el eje de las miradas, en el caso de las entrevistas es esencial, ubica y orienta al público sobre la acción. En la composición de la imagen, además, debe

considerarse que, en la mezcla final, se incluirá grafismo de identificación o del marcador, se trata de evitar elementos que interfieran con la imagen del atleta.

4.10 El Plan de Producción audiovisual de Lima 2019

El equipo de producción audiovisual del Host broadcaster implementó una estrategia para la cobertura de las competencias deportivas basada en un modelo de producción específico; y se fundamentó en las características de cada deporte, de sus reglamentos y dinámica propia; la audiencia global que sería el público objetivo; y finalmente las herramientas tecnológicas existentes en la industria. De este modo, se alcanzó el objetivo de estructurar una propuesta audiovisual eficiente y estéticamente sobria. Se creó contenido sobre una competencia deportiva, a partir de las premisas estructuradas en la fase preproducción, y que originó un contenido audiovisual claro, coherente, objetivo, equilibrado y comprensible para una audiencia global.

La transmisión televisiva basó su narrativa en los siguientes factores sustanciales.

- Tipicidad de cada deporte, sus reglamentos y dinámica interior.
- Un plan narrativo audiovisual de ciertas características. En lo visual, con una apropiada ubicación de cámaras, uso de cámaras especiales de repetición; y el registro y repetición instantánea ralentizada de las imágenes.
- El sonido se captó de manera directa, ambiental y de narración, además se añadieron comentarios guía en inglés y castellano.
- Las plantillas de gráficos, apertura, cierre, estadísticas, records, medallas, orientaron didácticamente a la audiencia sobre el desarrollo de las competiciones.

Como señalan los entes regentes a nivel mundial, la propuesta de producción debe planearse para cubrir todos los eventos en vivo. El manual de radiodifusión de la Federación Internacional de Gimnasia señala que, debería utilizarse equipo de alta tecnología como: cámaras especiales del tipo Spider, Plumas, Dollies, cámaras de repetición súper y ultra lentas, y además con óptica

dedicada. También tecnología de ralentización de imágenes del tipo EVS o similar, además de un estilo visual dinámico y coherente (FIG, 2019, p.12).

En consecuencia, la televisación deportiva toma como fuente de creación narrativa la dinámica propia de cada competencia deportiva. De esta manera, el reglamento de cada deporte proporciona una sinopsis argumental de la historia a ser contada. Señala a los actores dentro de un espacio y en un tiempo. Los equipos de realización deben conocer las reglas y características del deporte que cubren.

4.11 Las ceremonias de Apertura y Cierre de Lima 2019.

Con la asistencia de casi de 5000 competidores representando a 41 naciones afiliadas a la organización panamericana, Panam Sports, el 26 de Julio de 2019 se realizó la ceremonia de inicio de los XVIII Juegos Panamericanos en el Estadio Nacional de Lima. El evento fue visto por 23 mil personas que asistieron al estadio y por una audiencia global de 400 millones de personas.

El concepto final del diseño creativo tuvo como eje un espectáculo que unificara cuatro ceremonias: La inauguración y clausura de los Juegos Panamericanos y las de los Juegos Parapanamericanos Lima 2019. La puesta en escena de las ceremonias proyectó, por un lado, los valores del deporte en la juventud, y el reforzamiento de la conciencia del olimpismo y el paraolimpismo y por otro, el trabajo colectivo y colaborativo entre los países americanos.

La institución encargada de la puesta en escena fue Balich Worldwide Shows, empresa con amplia experiencia mundial en espectáculos y grandes coreografías. Y de acuerdo a su prestigio internacional, para cada producción reúne a un grupo que garantiza la creación de ceremonias multideportivas únicas televisadas a todo el mundo.

El concepto del espectáculo fue concebido por el Director Creativo Ejecutivo Marco Balich, y fue acompañado en esta tarea por el también Director Creativo Francisco Negrín, las ceremonias proyectaron en esta oportunidad los valores culturales e históricos del Perú, así como los de la ciudad sede, Lima. Las ceremonias de clausura y cierre de Los Juegos Olímpicos Sochi 2014, Las ceremonias de apertura y clausura de las Olimpiadas de Río 2016 y las jornadas

inaugurales y de cierre AIMAG2017 fueron diseñadas por este mismo equipo de profesionales. Perú fue mostrado al mundo con elegancia mediante una propuesta audiovisual moderna. Desde un punto de vista fresco y simbólico se mostró lo más conocido y lo menos conocido del país, siempre enfatizando sobre la importancia de la participación de los atletas como núcleo de la celebración.

El grupo MEDIAPRO fue el encargado de la televisación de las ceremonias. El contenido audiovisual permitió capturar todos los detalles de los eventos entregando a la audiencia del mundo un espectáculo único, emotivo y muy realista. Fue un hecho histórico, en la organización de los Juegos Panamericanos, porque por primera vez las ceremonias de inicio y cierre fueron televisadas en formato 4K.



Figura 15. Gran Plano General. Montaje Escenográfico de la Apertura de Los Juegos Lima 2019

Fuente: Mediapro.



Figura 16. Gran Plano General. Apertura de Los Juegos Lima 2019

Fuente: Mediapro.



Figura 17. Interior de la Unidad Móvil. Apertura de Los Juegos Lima 2019

Fuente: Mediapro.

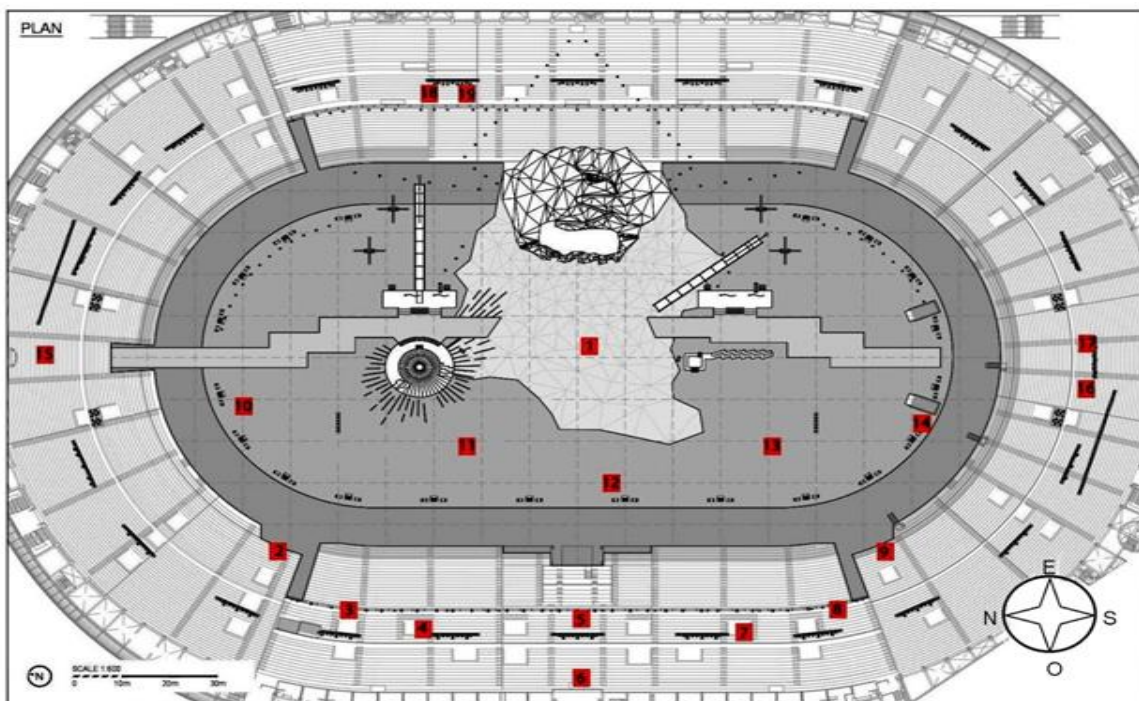


Figura 18. Plan de Cámaras. Apertura de Los Juegos Lima 2019

Fuente: Mediapro.

Tabla 2.

Plan de Cámaras de la Inauguración de Los Juegos Lima 2019, Funciones

N°	CAMERA	LENTES	FUNCIÓN
1	CÁMARA SPIDER / GRAN ANGULAR	12X	GRAN PLANO GENERAL & BEAUTY SHOT 1
2	ESTANDAR	20X	DESFILE DE EQUIPOS & PLANO GENERAL DE COREOGRAFÍAS
3	TELEANGULAR	90X	DESFILE DE EQUIPOS / PLANO GENERAL, PLANO ENTERO, PLANOS DE DETALLE & PLANO MEDIO DE COREOGRAFÍAS
4	TELEANGULAR	90X	DESFILE DE EQUIPOS / PLANO GENERAL, PLANO ENTERO, PLANOS DE DETALLE & PLANO MEDIO DE COREOGRAFÍAS
5	TELEANGULAR	90X	DESFILE DE EQUIPOS / PLANO GENERAL, PLANO ENTERO, PLANOS DE DETALLE & PLANO MEDIO DE COREOGRAFÍAS & RESPALDO EN ÁREA DE COMENTARIOS Y EQUIPOS. PLANOS GENERALES.
6	GRAN ANGULAR	12X	PLANO GENERAL PRINCIPAL. GRAN PLANO GENERAL FRONTAL
7	TELEANGULAR	90X	DESFILE DE EQUIPOS / PLANO GENERAL, PLANO ENTERO, PLANOS DE DETALLE & PLANO MEDIO DE COREOGRAFÍAS & RESPALDO EN ÁREA DE COMENTARIOS Y EQUIPOS. PLANOS GENERALES.
8	TELEANGULAR	90X	DETALLES DE COREOGRAFÍAS, PLANOS MEDIOS Y CORTOS. RESPALDO EN ÁREA DE COMENTARIOS. BACKSTAGE.
9	ESTANDAR	90x	DESFILE DE EQUIPOS / PLANO GENERAL, PLANO ENTERO, PLANOS DE DETALLE & PLANO MEDIO DE COREOGRAFÍAS
10	PLUMA	12X	DESFILE DE EQUIPOS / PLANO GENERAL, PLANO ENTERO, PLANOS DE DETALLE & PLANO MEDIO DE COREOGRAFÍAS & ÁREA PRESIDENCIAL.
11	PORTÁTIL INALÁMBRICA	12X	DESFILE DE EQUIPOS. GRAN PLANO GENERAL & PLANO GENERAL CENTRAL AL RAS DE CAMPO.
12	STEADICAM INALÁMBRICA	12X	DESFILE DE EQUIPOS / PLANO GENERAL, PLANO ENTERO, PLANOS DE DETALLE & PLANO MEDIO DE COREOGRAFÍAS DE SEGUIMIENTO.
13	PORTÁTIL INALÁMBRICA	12X	DESFILE DE EQUIPOS. GRAN PLANO GENERAL & PLANO GENERAL CENTRAL AL RAS DE CAMPO.
14	PLUMA	12X	DESFILE DE EQUIPOS / PLANO GENERAL, PLANO ENTERO, PLANOS DE DETALLE & PLANO MEDIO DE COREOGRAFÍAS & RESPALDO EN ÁREA DE COMENTARIOS Y EQUIPOS. PLANOS GENERALES.
15	TELEANGULAR	90X	DETALLES DE COREOGRAFÍAS, PLANOS MEDIOS DESFILE & ÁREA PRESIDENCIAL PLANOS LATERALES.
16	ESTANDAR	20X	DETALLES DE LAS COREOGRAFÍAS, ÁREA PRESIDENCIAL, DETALLES.
17	TELEANGULAR	90X	DETALLES DE LAS COREOGRAFÍAS, ÁREA PRESIDENCIAL, DETALLES
18	TELEANGULAR	90x	ÁREA PRESIDENCIAL FRONTAL, PLANOS GENERALES. PLANOS DETALLE DE COREOGRAFÍAS. SOPORTE EN ÁREA DE COMENTARIOS Y BACKSTAGE.
19	TELEANGULAR	90X	ÁREA PRESIDENCIAL FRONTAL, PLANOS GENERALES. PLANOS DETALLE DE COREOGRAFÍAS. SOPORTE EN ÁREA DE COMENTARIOS Y BACKSTAGE.

4.12 La narrativa de la televisación deportiva

La televisación deportiva en directo se fundamenta en la captación de imágenes y sonido que plasmen la continuidad de la acción del juego. Por ello, es necesario identificar el flujo de la acción, determinar si existe una acción continua o si el juego tiene paradas frecuentes.

La acción continua caracteriza el desarrollo de la acción en el fútbol, la cual se desarrolla en dos periodos de 45 minutos cada uno; en él la acción podría detenerse eventualmente, pero se reinicia a continuación. Mientras que en el golf, por el contrario, la acción propiamente dicha es lenta y breve, aproximadamente de solo 20 segundos, básicamente dura el tiempo en el que el jugador ejecuta el golpe con el bastón, luego la acción se detiene hasta el siguiente golpe. Este periodo de parada es mayor que la acción de juego. En estos deportes, con el propósito de sostener el interés del público televidente, el plan narrativo debe considerar cubrirlos con información gráfica o audiovisual pertinente. Los paquetes de video de reseñas y testimonios, así como las repeticiones instantáneas ralentizadas constituyen herramientas eficaces.

Gestionar adecuadamente los cambios emocionales en el desarrollo del juego es una de las tareas básicas del director. Sin subestimar a los deportes que contengan mucho tiempo muerto y que parecen simples de cubrir, todo los elementos de realización deben coadyuvar a que la audiencia se mantenga interesada y que no pierda la continuidad de la acción.

La propuesta narrativa incluye diversos recursos expresivos, entre ellos, los movimientos de cámara ópticos y mecánicos, sugerentes ángulos de cámara y la aceleración en la sucesión del intercorte entre planos. Aunque estos recursos podrían parecer poco objetivos, ya que la audiencia debería decidir si el juego les emociona o no, uno de los objetivos de la narrativa audiovisual es crear un contenido que capte el interés de la audiencia y a su vez sea entretenido.

Los movimientos de cámara orientan espacialmente a la audiencia por caminos diferentes: proporcionando mayor profundidad o volumen a la imagen, orientando la atención de la audiencia respecto de una historia que crece, y articulando un punto de vista sobre la acción. Además, junto con otros elementos

narrativos, el soporte gráfico, los segmentos de highlights, la propuesta narrativa se enriquece.

Existen competencias en la que los resultados parecen obvios, competencias en las que uno de los competidores es claramente mejor que sus oponentes, una historia así no presenta un conflicto destacable, y el resultado parece indudable. Frente a los hechos, el realizador debe preservar el interés de los televidentes en la transmisión, y con ese fin se usan algunos elementos expresivos, entre ellos, la aceleración del ritmo en el corte, la sucesión de planos amplios a cortos, intercalar el contenido audiovisual con imágenes de los barristas en las tribunas, de sus rostros pintados y de las alegorías ejecutadas. Con estos recursos podemos superar la carencia de conflicto y componer un desenlace demasiado obvio. Un soporte apropiado, para mantener la atención de los televidentes, es mostrar las acciones muy cercanas a las áreas de competición, el banco de suplentes, la calistenia previa, las indicaciones de los entrenadores. Si bien es cierto que, los recursos mencionados son de gran utilidad en los deportes de acción continua (como el fútbol, basquetbol), se debe ser muy cuidadoso y dosificante con su uso, porque se corre el riesgo de desorientar a los televidentes respecto de las acciones del juego.

En los deportes que tienen un flujo de acción continua con esporádicas paradas, el tiempo de juego se divide en periodos, entre ellos, el fútbol, baloncesto y hockey. El plan narrativo de los deportes de acción continuada contiene premisas básicas: se desarrollan en forma continuada y veloz, la selección y sucesión planos debe mantener la continuidad de acción. Planos con amplio campo visual deberían ser la base en este tipo de deportes, porque se persigue que los televidentes entiendan la relación entre los atletas y sus acciones frente a sus oponentes, la manera de manipulación del objeto del juego, teja, balón, y sobre todo las anotaciones o goles. Para acentuar el drama y enfatizar el lado emocional de esta puesta en escena es que el realizador echa mano de diversos recursos expresivos.

El tamaño de cada plano, imagen, tiene un valor semántico, da entender algo por lo que contiene y deja de lado. En las coberturas deportivas, cuando la acción del juego se acelera, para no perder las acciones, la tendencia es a ir hacia planos abiertos. Pero, cuando se incrementa la acción del juego, el realizador debería ir a la selección y sucesión de planos cortos. El fútbol es un deporte clásico, en el que

cuando la acción se acerca al arco de uno de los equipos competidores, podría indicarse un plano de acercamiento, de esta manera se acentúa el ritmo de la acción y exalta el lado emocional de la audiencia. Hakanson propone, que cuando se ejecuta un movimiento de cámara, óptico o mecánico, lo que sucede en realidad es que se está reemplazando una secuencia de planos, lo que crea una variación rítmica y una simulación real para la audiencia (Hakanson, 2013, p.45).

Los cambios drásticos en el valor de los planos resultan inadecuados sobre todo si la acción se desarrolla dentro de las zonas críticas, por ejemplo en la zona del tablero en el basquetbol o en el área del penalty en el fútbol. Con este tipo de selección de imágenes se agrede la continuidad de la acción, y la audiencia pierde la orientación sobre el flujo del juego. Si la tarea es contar la historia de los hechos de manera clara es mejor utilizar planos amplios cuando el conflicto del juego se acentúa en las zonas críticas. Un encuadre con campo visual grande será suficientemente explicativo si contiene la acción completa. Al final de la acción específica se puede utilizar otros recursos narrativos para matizar la acción previa como, repeticiones instantáneas ralentizadas, encuadres muy cercanos de los jugadores y grafismo.

Es el lado emocional de los televidentes el que se acentúa en los deportes colectivos, ya que implica una tarea conjunta y es el esfuerzo común del equipo el que los llevará a alcanzar el éxito. Este factor resulta en un buen punto de partida para que el desarrollo de la narrativa audiovisual sea interesante, pero demanda del realizador a cargo un perfecto conocimiento de los detalles de ese deporte. En los deportes individuales se utilizan otro tipo de recursos narrativos para despertar el lado emocional, entre ellos los planos de detalle, por ejemplo en una carrera de velocidad en el atletismo, los planos cortos de las manos del atleta fijando sus zapatillas, el rostro tenso mirando hacia la meta, proveen a este tipo de competiciones un alto nivel de empatía con el público televidente. Existen dos tipos de deportes individuales, aquellos en los que los atletas compiten contra ellos mismos, como el tiro al blanco o el arco y flecha; y otros en los que un atleta se enfrenta a otro como en el tenis, el box y el judo. El tenis permite mayores recursos para enfatizar el lado emocional de la competición, intercalar un primer plano del rostro de uno de los atletas con el del otro le añade dramatismo. De esta manera, la

ejecución de planos o encuadres de detalle, en los deportes individuales, constituye un recurso narrativo eficiente para enfatizar el conflicto.

Uno de los elementos que persigue la producción audiovisual es enfatizar el lado emocional de las competencias, y cuando éstas se desarrollan en un campo de juego pequeño es el insumo perfecto para incrementar el valor de la narrativa. Con una óptica adecuada y encuadres sugestivos, se genera intimidad entre el atleta y la audiencia. Se logra un alto nivel de empatía, de este modo se involucra a la audiencia en las sensaciones iniciales y en la alegría o el dolor final del atleta. Con estos recursos narrativos que influyen en las emociones de la audiencia se logra construir lealtades y simpatías frente al atleta, pero no debe perderse la perspectiva que la propuesta narrativa debe ser objetiva, no es ético resaltar con los planos de cámara determinadas cualidades de uno de los competidores sobre los otros. Presentar a ambos atletas de manera objetiva, y equilibrada es el propósito de la narrativa, y contribuir a que sean los televidentes quienes construyan sus preferencias.

Como regla general, los deportes de equipos se desarrollan en campos de juego extensos, mientras que los deportes individuales en campos de juego más pequeños. A partir de ese hecho, los realizadores deben desarrollar propuestas narrativas muy específicas y el uso de herramientas muy dedicadas en cada caso; y que le permitan crear imágenes y ángulos reveladores. Por ejemplo, en los deportes como una carrera automovilística o de maratón, existen fases en la que la cobertura se enfoca en toda la extensión de la competencia y luego se intercala con detalles de ciertos atletas o autos en específico, los que llevan la delantera, o los que van rezagados. Mientras que los deportes que se desarrollan en campos pequeños entregan la oportunidad de desarrollar un ritmo visual que incida en el lado emocional de los televidentes. Toda historia tiene un inicio, un conflicto y un desenlace, lo fundamental es plasmar en imágenes esa línea dramática; y con este propósito existen diversos recursos y herramientas expresivas. Lo sustancial es relatar los sucesos con claridad y entregar a los televidentes los elementos para una comprensión objetiva y coherente de la acción.

4.13 Tipicidad de los deportes por su eje de acción

Los deportes también pueden clasificarse por el eje en el cual se desarrolla la acción del juego. Los ejes de acción son tres: horizontal, vertical y circular. Sobre un eje horizontal, la mayoría de deportes, desarrollan su flujo de acción. Para contar la historia de los hechos a la audiencia de una manera lógica y coherente identificar el eje de acción es el factor esencial en la televisión de una competición deportiva. Tomando como ejemplo el fútbol, los atletas de cada equipo se enfrentan mutuamente por la disputa del balón de izquierda a derecha, y viceversa, en el plano horizontal. Por momentos, la acción de juego quiebra el eje principal, hacia el eje vertical, pero luego se compone. Es tarea del director restablecer la continuidad del movimiento mediante las imágenes con el propósito de mantener orientada a la audiencia en relación al juego. En la continuidad audiovisual se le conoce como la regla de los 180°. Chandler señala, que lo fundamental de esta regla es que se aplica en las situaciones en los que los personajes interactúan con acciones. Esta regla indica un eje de acción imaginario que relaciona a los personajes, y que a su vez determina el ángulo donde la cámara debe ubicarse y moverse manteniendo la continuidad de la acción, así la audiencia tiene claridad sobre la ubicación de los personajes y los elementos del escenario (Chandler, 2019, p.57).

La regla básica de la continuidad audiovisual se define por el eje de acción, y ésta constituye el punto medular del plan narrativo. De lo que se trata finalmente, en deportes como el basquetbol o el fútbol, es trazar una línea imaginaria de un cesto al otro y de un arco al otro según sea el caso. La continuidad del plan narrativo se sostendrá, si solo si, las posiciones de las cámaras principales se ubican, en conjunto, de un mismo lado de esa línea imaginaria. Para Hakanson, la continuidad se quiebra, si con alguna posición de cámara se cruza el eje de acción. En consecuencia, en relación al flujo de la acción la audiencia perderá la orientación (Hakanson, 2013, p.32).

El propósito de sostener la continuidad de la acción radica en que ésta orienta a la audiencia en relación a los desplazamientos de los atletas, su relación con el balón y con el rival. Aunque esta regla no niega la posibilidad de ubicar cámaras fuera del eje de acción con un uso dedicado, las repeticiones ralentizadas.

El plan audiovisual considera, además de las cámaras principales, posiciones de cámara cuyas imágenes se utilizan para matizar la acción de juego, en el aro del baloncesto, dentro del arco en el fútbol o en las tribunas, estas posiciones no tienen relación con el eje de acción pero son muy útiles con un fin específico. Sus imágenes se utilizan en repeticiones ralentizadas o cuando el juego está detenido. El llamado “ángulo contrario” que usualmente se rotula por grafismo por el nombre de la posición de cámara es el mejor ejemplo del uso de imágenes fuera de continuidad. La idea es proveer un ángulo revelador de la acción desde su punto de vista particular, con un carácter explicativo esencialmente.

Existen casos, en los que debido a las características propias del desarrollo de la acción, las cámaras se ubican fuera del eje de la acción del juego. En el tenis, por ejemplo, la acción de juego se desarrolla en el plano horizontal pero debido a la rapidez y velocidad con las que se desarrolla la acción de juego se ha convenido en que el plan audiovisual mantenga un eje vertical. De este modo, vemos discurrir la acción, en las imágenes principales, de arriba hacia abajo y viceversa. La audiencia verá la bola pasar del primer término de la imagen al último sucesivamente y traspasar la net que divide el campo de juego una y otra vez hasta que se logre un punto. A pesar de las paradas que contiene, el tenis es un deporte de acción continuada, para cubrir estos descansos y matizar la transmisión se utilizan cámaras fuera de continuidad, por ejemplo al ras del campo. Imágenes que captan la acción del atleta al momento del saque, o de la espera, del juez y sus decisiones.

Diseñar una eficaz propuesta audiovisual radica en reconocer los diferentes elementos que envuelven la acción en cada deporte. Este conocimiento es un insumo básico para un plan de cámaras eficiente, guiará a la elección de la óptica más apropiada y a reforzar la continuidad del movimiento de la acción. Es un elemento eficaz para restablecer la continuidad después de la inserción de una repetición ralentizada. No debe perderse de vista, que lo sustancial es mantener a la audiencia orientada en relación a la dirección del movimiento de los atletas, de balón según sea el caso, de la meta, del gol o cesta. En los deportes individuales como el box, el karate y judo la continuidad del movimiento es irrelevante.

La objetividad y la fidelidad frente a un hecho concreto, las competencias deportivas, es una obligación en la televisación deportiva. La audiencia debe recibir

el contenido de manera coherente para orientarse respecto al desarrollo de las acciones. Por ello usualmente, se inicia una transmisión con imágenes de establecimiento, planos generales del recinto y del campo de juego, es lo lógico para orientar la atención de la audiencia. Las imágenes deben informar sobre quien controla el desenvolvimiento del juego, que atleta o que equipo, quienes tienen la mayor y menor puntuación, cuanto del tiempo total del juego ha transcurrido. La investigación desarrollada en la fase de preproducción aporta información sobre estadísticas, records anteriores, atletas emergentes, estos elementos son importantes para mantener a la audiencia informada. En ese sentido, la información gráfica es una herramienta eficaz.

Resulta fundamental para toda cobertura deportiva sostener eficientemente la continuidad narrativa, la dirección del movimiento de los atletas y del objeto del juego, balón por ejemplo. En deportes como el voleibol, o el basquetbol, la posesión, la dirección y la posición final del balón resultan esenciales, por lo que las imágenes deben plasmar esas situaciones con claridad, y de este modo mantener orientado el interés y atención de la audiencia.

En los deportes colectivos, el desarrollo de la acción entra en un climax a medida que el objeto de juego y atletas se acercan al área del rival, resulta conveniente la inserción de imágenes cercanas para enfatizar la carga emocional del momento y transmitir una experiencia vívida a la audiencia. Pero es importante, restablecer la continuidad con las cámaras principales. Para preservar la continuidad de la acción juego, en el caso de deportes con balón, las imágenes de las cámaras principales deben contener el objeto del juego, balón o teja, siempre que la acción esté en desarrollo.

4.14 Reglamento de cada deporte y plan narrativo de Los Juegos Lima 2019.

Las reglas generales que norman el desarrollo de un deporte son la guía base sobre la cual descansan los elementos para establecer un plan narrativo adecuado. El reglamento de cada deporte y el flujo de la acción de juego son el guion literario de la propuesta narrativa.

4.14.1 La Natación

La natación constituye una de las disciplina clásicas del olimpismo y de los juegos panamericanos. Las competencias son de velocidad y se desarrollan en piscinas de dimensión variable, la pileta olímpica es de 50 metros de longitud y la semi olímpica de 25 metros. La competición posee diferentes modalidades en función a la fisiología humana empleada en su ejecución. Estas modalidades son: estilo libre, pecho, espalda, mariposa y combinado, las cuales se desarrollan de manera individual, por equipos y en postas; a nivel masculino y femenino.

NOMBRE DE DEPORTE	NATACIÓN
SEDE	Centro Acuático
PRECINTO	Villa Deportiva Nacional - VIDENA



NARRATIVA DE CÁMARAS				
Nº CAM	POSICIÓN	CONFIGURACIÓN	SOPORTE	LENTE
1	Alta, Plataforma de cámara principal, derecha	Cámara liviana	Trípode	22x
2	Alta, Plataforma de cámara principal, derecha	Cámara dura SSM	Trípode	86x
3	Alta, Plataforma de cámara principal, izquierda	Cámara liviana	Trípode	22x
4	Alta, Plataforma de cámara principal, izquierda	Cámara pesada	Trípode	86x
5	Zona de competencia, paralela a la piscina	Cámara liviana	Sobre riel	22x
6	Zona de competencia, paralela a la piscina	Cámara liviana	Sobre riel	22x
7	Zona de competencia, pedestales de lanzamientos	Cámara liviana	Portátil	22x
8	Final de la piscina, plataforma izquierda	Cámara dura SSM	Trípode	86x
9	Final de la piscina, plataforma derecha	Cámara pesada	Trípode	86x
10	Zona de competencia, ingreso de atletas	Cámara liviana	Steadicam	14x
11	Sub acuática 1	Robótica	De periscopio	Gran ang
12	Sub acuática 2	Robótica	De periscopio	Gran ang
13	Pedestales de lanzamientos, 50 mts.	Con carcasa	Polecam	Ojo pez
14	Lanzamiento 50 mts , ras del agua, lateral piscina.	GoPro	Con ventosa	Gran ang
15	Zona de competencia, sobre dolly.	Cámara dura SSM	Trípode	86x
16	Muy alta, lateral, pedestal derecha.	Minicam	Brazo mágico	Gran ang

HORARIOS TBC								
CLUSTER	PRECINT O / SEDE	Sede	DEPORTE S	01/08/201 9	02/08/201 9	03/08/201 9	04/08/201 9	05/08/201 9
B	Villa Deportiva Nacional - VIDENA	Centro Acuático	NATACIÓN	11:00 - 14:15	11:00 - 14:15	11:00 - 14:15	11:00 - 14:15	11:00 - 14:15
				20:30 - 22:45	20:30 - 22:30	20:30 - 22:30	20:30 - 22:30	20:30 - 22:30

FECHAS		
	DESDE	HASTA
MONTAJES	16/07/2019	22/07/2019
ENSAYOS	01/08/2019	
EMISIÓN EN VIVO	02/08/2019	05/08/2019

CALENDARIO DE COMPETICIÓN				
Ago 2019				
Mar 6	Mie 7	Jue 8	Vie 9	Sab 10
11:00 - 14:15 20:30 - 22:45	11:00 - 14:15 20:30 - 22:30	11:00 - 14:15 20:30 - 23:00	11:00 - 14:15 20:30 - 22:30	11:00 - 14:15 20:30 - 22:30
Vivo	Vivo	Vivo	Vivo	Vivo

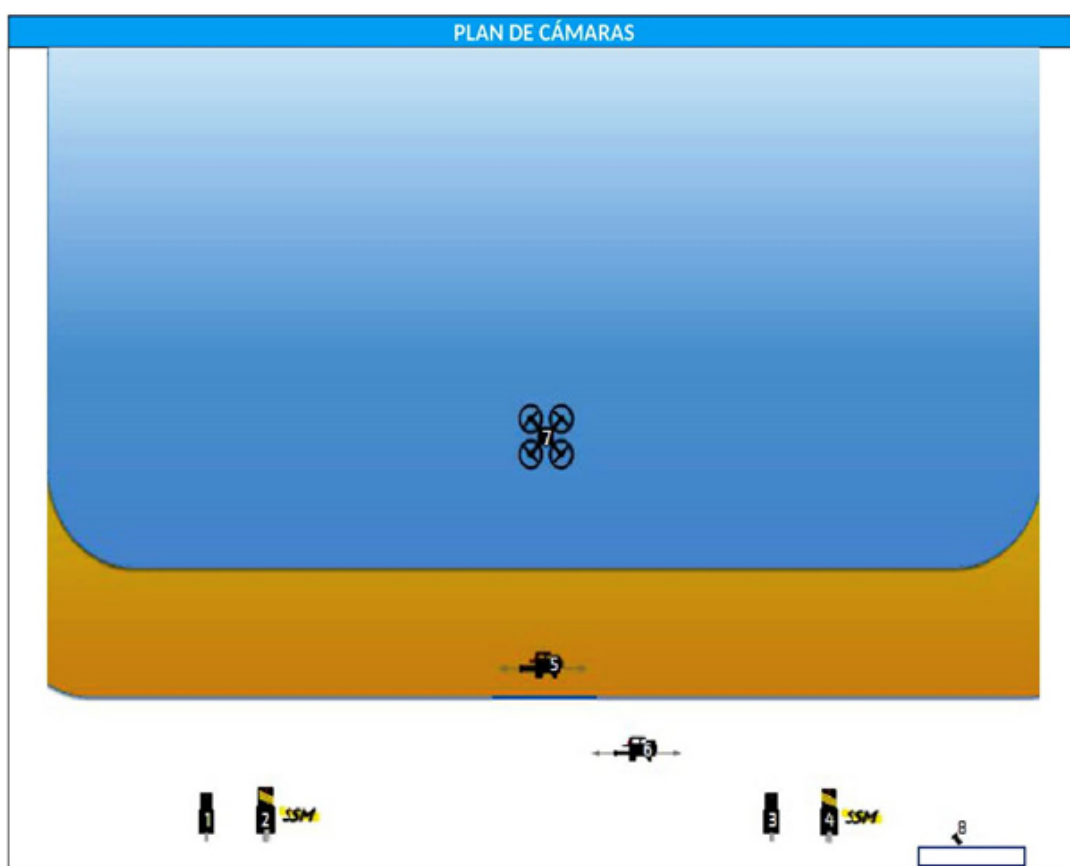
Figura 19. NATACIÓN. Plan narrativo de cámaras y de audio.

Fuente: Elaboración propia

4.14.2 El Surf

En el surf se exige al atleta sostener el equilibrio sobre una tabla con un diseño dedicado, el cual flota y se desliza sobre el mar. La valoración del puntaje que obtienen los surfistas es subjetivo, se fundamenta en la apreciación que tiene los jueces sobre las maniobras ejecutadas por el atleta, se juzga la fuerza, la fluidez y la complejidad de la ola seleccionada por el atleta para ejecutar sus intervenciones. Los Juegos Lima 2019, son una fecha histórica para el surfismo, porque por primera vez son incluidos como una disciplina olímpica y con puntaje clasificatorio para la próximas olimpiadas de Tokio.

NOMBRE DE DEPORTE	SURF
SEDE	PUNTA ROCAS
PRECITO	COMPLEJO DEPORTIVO PUNTA ROCAS



NARRATIVA DE CÁMARAS				
Nº CAM	POSICIÓN	CONFIGURACIÓN	SOPORTE	LENTES
1	Alta, plataforma de cámara principal, izquierda.	Cámara pesada	Trípode	86x
2	Alta, plataforma de cámara principal, izquierda.	Cámara pesadaSSM	Trípode	86x
3	Alta, plataforma de cámara principal, derecha.	Cámara pesada	Trípode	86x
4	Alta, plataforma de cámara principal, derecha.	Cámara pesada	Trípode	86x
5	Zona de competencia, orilla del mar	Cámara liviana	Portátil	14x
6	Zona de competencia, descanso de atletas	Cámara liviana	Portátil	22x
7	Aérea sobre el mar	Mini Cámara	Drone	Gran ang
8	Alta, Tribuna, derecha. Beauty shot	Mini Cámara	Brazo mágico	Gran ang

PLAN DE AUDIO				
NR	POSICIÓN	CONFIGURACIÓN	SOPORTE	MICROPHONES
M 1	Alta, plataforma de cámara principal, izquierda.	En cámara pesada	Funda anti viento	Sehennaiser 416
M 2	Alta, plataforma de cámara principal, izquierda.	En cámara pesada	Funda anti viento	Sehennaiser 416
M 3	Alta, plataforma de cámara principal, derecha.	En cámara pesada	Funda anti viento	Sehennaiser 416
M 4	Alta, plataforma de cámara principal, derecha.	En cámara pesada	Funda anti viento	Sehennaiser 416
M 5	Zona de competencia, orilla del mar	En cámara liviana	Brazo sobre cámara	DPA 4070
M 6	Sala descanso de atletas	En cámara liviana	Brazo sobre cámara	DPA 4070
M 7	Alta, central		Tripié corto, plataforma principal.	Estéreo AT 4029DPA, 4070

HORARIOS TBC						
CLUSTER	PRECINTO / SEDE	Sede	DEPORTES	03/08/2019	04/08/2019	05/08/2019
E	PUNTA ROCAS (PRO)	C COMPLEJO DEPORTIVO DE PUNTA ROCAS	SURF	09:00 - 17:00	09:00 - 16:00	09:00 - 17:00

FECHAS		
	DESDE	HASTA
MONTAJES	28/07/2019	30/07/2019
ENSAYOS	31/07/2019 Y 01/08/2019	
EMISIÓN EN VIVO	02/08/2019	04/08/2019

CALENDARIO DE COMPETICIÓN						
JUL 19			AGO 19			
Lun 29	Mar 30	Mie 31	Jue 1	Vie 2	Sab 3	Dom 4
09:00 - 16:20	09:00 - 16:20	09:00 - 17:00	09:00 - 17:00	09:00 - 17:00	09:00 - 16:00	09:00 - 17:00
ENG	ENG	ENG	ENG	ENG	ENG	ENG

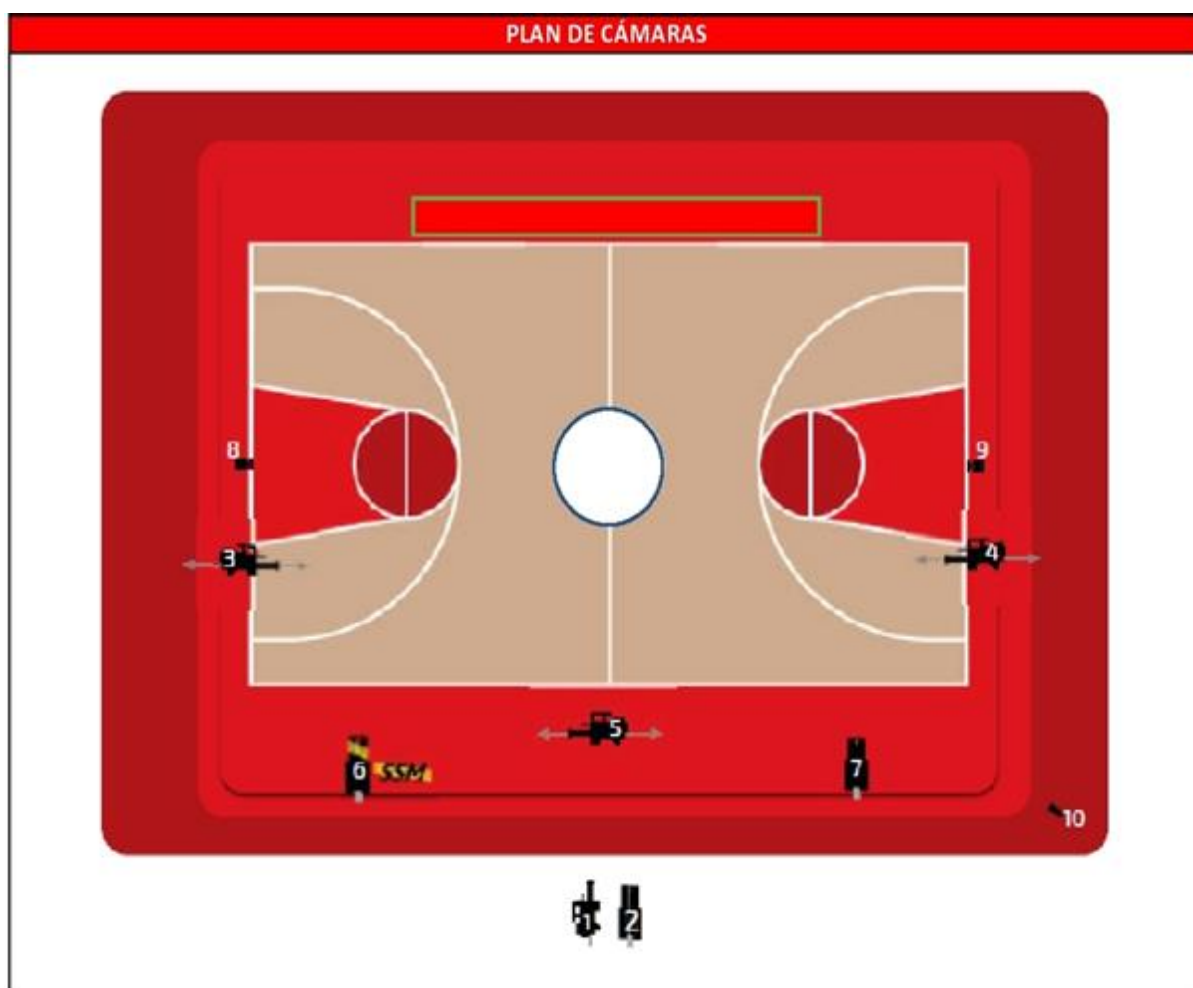
Figura 20. SURF. Plan narrativo de cámaras y de audio

Fuente: Elaboración propia

4.14.3 El Baloncesto

Conocido también como básquetbol, se realiza en cuatro periodos de diez minutos cada uno; y en él se enfrentan dos equipos de cinco jugadores. Los equipos disputan quien anota mayor puntaje, haciendo pasar un balón a través de un aro o cesto el cual se suspende de en un tablero a 3,05 mts. de altura sobre el área de juego. Las anotaciones se valoran por cada canasta o cesta realizada, y se valúan con diferente puntaje. Pueden ser de dos o tres puntos, y esto depende de la posición del jugador en el momento que ejecuta el tiro al aro. En esta disciplina, quien realice mayor puntaje dentro del periodo total del tiempo es el vencedor.

NOMBRE DE DEPORTE	Baloncesto
SEDE	Coliseo Eduardo Dibós
PRECINTO	Coliseo Eduardo Dibós



NARRATIVA DE CÁMARAS				
Nº CAM	POSICIÓN	CONFIGURACIÓN	SOPORTE	LENTES
1	Alta, plataforma cámara principal, centro	Cámara liviana	Trípode	22x
2	Alta, plataforma cámara principal, centro	Cámara dura	Trípode	86x
3	Bajo tablero izquierdo	Cámara liviana	Portátil	14x
4	Bajo tablero derecho	Cámara liviana	Portátil	14x
5	Campo, centro	Cámara liviana	Portátil	22x
6	Nivel intermedio tribuna, plataforma, izquierda	Cámara dura SSM	Trípode	86x
7	Nivel intermedio tribuna, plataforma, derecha	Cámara dura	Trípode	86x
8	Detrás del tablero izquierdo	Robótica	Brazo mágico	Gran ang
9	Detrás del tablero derecho	Robótica	Brazo mágico	Gran ang
10	Alta, lateral derecho, último nivel tribuna	Miniatura	Brazo mágico	Gran ang

PLAN DE AUDIO				
NR	POSICIÓN	CONFIGURACIÓN	SOPORTE	MICRÓFONOS
M1	Alta, plataforma cámara principal, centro	Funda anti viento	Pedestal pequeño, junto a plataforma principal.	Micrófono Estéreo Audio Technica 4029
M2	Alta, plataforma cámara principal, centro	Funda anti viento	Pedestal pequeño, junto a plataforma principal.	Micrófono Estéreo Audio Technica 4029
M3	Bajo tablero izquierdo	En cámara liviana	En cámara	Micrófono DPA 4070
M4	Bajo tablero derecho	En cámara liviana	En cámara	Micrófono DPA 4070
M5	Campo, centro	En cámara liviana	Funda anti viento	Micrófono DPA 4070
M6	Nivel intermedio tribuna, plataforma, izquierda	En cámara dura	Funda anti viento	Sehennaiser 416
M7	Nivel intermedio tribuna, plataforma, derecha	En cámara dura	Funda anti viento	Microphone Sehennaiser 416
M8	Detrás del tablero izquierdo	Robótica	Brazo mágico	Micrófono DPA 4070
M9	Detrás del tablero derecho	Robótica	Brazo mágico	Micrófono DPA 4070
M10	Campo, contrario, izquierda	Funda anti viento	Pedestal pequeño	Sehennaiser 416
M11	Campo, contrario, derecha	Funda anti viento	Pedestal pequeño	Sehennaiser 416

CALENDARIO DE COMPETICIÓN										
	JUL 19	AGO 19								
SPORT	Mie 31	Jue 1	Vie 2	Sab 3	Dom 4	Mar 6	Mie 7	Jue 8	Vie 9	Sab 10
Baloncesto Hombres	10:00-14:00 18:00-22:30	10:00-14:00 18:00-22:30	10:00-14:00 18:00-22:30	10:00-14:00 18:00-22:30	18:00 - 23:30					
Baloncesto Mujeres						10:00-14:00 18:00-22:30	10:00-14:00 18:00-22:30	10:00-14:00 18:00-22:30	10:00-14:00 18:00-22:30	18:00 - 23:30
	Vivo	Vivo	Vivo	Vivo	Vivo	Vivo	Vivo	Vivo	Vivo	Vivo

HORARIOS TBC							
Cluster	Precinto / Sede	Deporte	01/08/2019	02/08/2019	03/08/2019	04/08/2019	05/08/2019
B	Coliseo Eduardo Dibós	BALONCESTO HOMBRES	10:30 - 16:00	10:30 - 16:00	10:30 - 16:00	18:00 - 23:30	LIBRE
			18:00 - 23:30	18:00 - 23:30	18:00 - 23:30		
Cluster	Precinto / Sede	DEporte	06/08/2019	07/08/2019	08/08/2019	09/08/2019	10/08/2019
B	Coliseo Eduardo Dibós	BALONCESTO MUJERES	10:30 - 16:00	10:30 - 16:00	10:30 - 16:00	10:30 - 16:00	18:00 - 00:00
			18:00 - 23:30	18:00 - 23:30	18:00 - 23:30	18:00 - 23:30	

Figura 21. BALONCESTO. Plan narrativo de cámaras y de audio

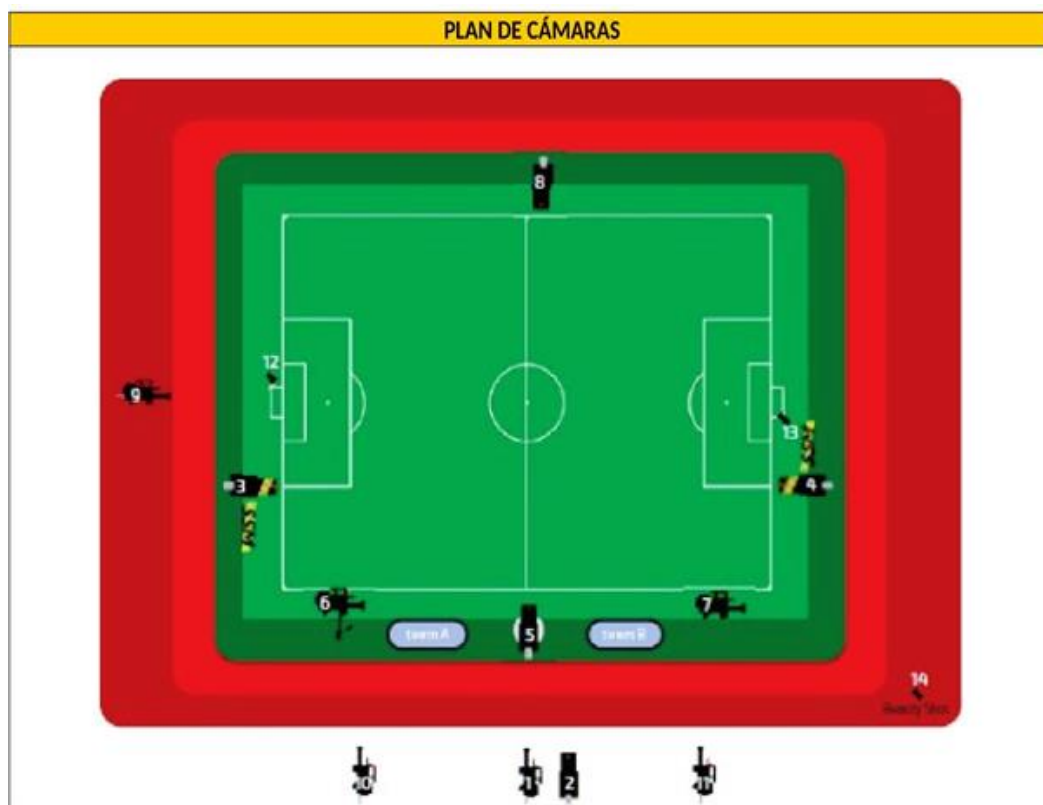
Fuente: Elaboración propia

4.14.4 El Fútbol

Este es un deporte colectivo. En él se enfrentan dos equipos, los que están constituidos por once jugadores dentro del campo de juego, y algunos más adicionales, dependiendo del torneo, en calidad de suplentes. En el campo de juego

al momento de la acción, uno de ellos es el guardavallas quien es el único miembro del equipo que puede tomar el balón con la mano, los otros diez desplazan el balón con los pies, principalmente, y con la cabeza, pecho; y el propósito principal es introducir el balón en la valla rival. Existen normas que lo reglamentan, cuando el balón sale del campo de juego, cuando un jugador agrede físicamente a un rival, o cuando un miembro, diferente al arquero, toma el balón con las manos dentro de su área de gol. La anotación se realiza cuando uno de los equipos logra introducir, lícitamente, el balón en la valla rival, y el vencedor es quien logra mas anotaciones dentro del periodo usual de tiempo que es de 90 minutos divididos en dos tiempos iguales de 45 minutos. Si ambos equipos realizan la misma cantidad de anotaciones se sanciona como un empate.

NOMBRE DE DEPORTE	FÚTBOL
SEDE	Estadio San Marcos UNMSM
PRECINTO	UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS



NARRATIVA DE CÁMARAS				
N° CAM	POSICIÓN	CONFIGURACIÓN	SOPORTE	LENSES
1	Alta, Plataforma de cámara principal	Cámara liviana	Tripode	22x
2	Alta, Plataforma de cámara principal	Cámara pesada	Tripode	86x
3	Campo, detrás arco izquierdo	Cámara pesada	Tripode	86x
4	Campo, detrás arco derecho	Cámara pesada	Tripode	86x
5	Campo, central	Cámara pesada	Orbital	86x
6	Campo, lateral izquierda	Cámara liviana	Steadicam	22x
7	Campo, lateral derecha	Cámara liviana	Tripode	22x
8	Campo, ángulo contrario	Cámara pesada	Tripode	86x
9	Alta, Plataforma detrás del arco	Cámara liviana	Tripode	22x
10	Alta, alineada al área grande, izquierda	Cámara liviana	Tripode	22x
11	Alta, alineada al área grande, derecha	Cámara liviana	Tripode	22x
12	Dentro del arco, izquierda	Miniatura	Brazo mágico	Gran ang
13	Dentro del arco, derecha	Miniatura	Brazo mágico	Gran ang
14	Alta, último nivel de tribuna, derecha	Miniatura	Brazo mágico	Gran ang

PLAN DE AUDIO				
N°	POSICIÓN	CONFIGURACIÓN	SOPORTE	MICRÓFONO
M1	Alta, Plataforma de cámara principal	Funda anti viento	Tripie corto	Estéreo AT 4029
M2	Campo, esquina izquierda	Funda anti viento	Tripie corto	Sehennaiser 416
M3	Campo, detrás arco izquierdo	En cámara pesada	Anti viento	Sehennaiser 416
M4	Campo, detrás arco derecho	En cámara pesada	Anti viento	Sehennaiser 416
M5	Campo, central	En cámara pesada	Anti viento	Sehennaiser 416
M6	Campo, lateral izquierda	En cámara pesada	En steadicam	DPA 4070
M7	Campo, lateral derecha	En cámara pesada	Anti viento	DPA 4070
M8	Campo, ángulo contrario	En cámara pesada	Anti viento	Sehennaiser 416
M9	Alta, Plataforma detrás del arco	Funda anti viento	Tripie corto	Sehennaiser 416
M10	Campo, detrás del arco izquierdo	Funda anti viento	Tripie corto	Sehennaiser 416
M11	Campo, detrás del arco derecho	Funda anti viento	Tripie corto	Sehennaiser 416
M12	Campo, detrás del arco izquierdo	Funda anti viento	Tripie corto	Sehennaiser 416
M13	Campo, esquina izquierda, contrario	Funda anti viento	Tripie corto	Sehennaiser 416
M14	Campo, alineada al área grande, izquierda	Funda anti viento	Tripie corto	Sehennaiser 416

NARRATIVA DE REPETICIONES RALENTIZADAS				
EVS	A	B	C	D
1	12	13	06	16
2	01	03	05	09
3	04	07	10	11
4	02	08		

FECHAS		
	DESDE	HASTA
MONTAJES	17/07/2019	23/07/2019
ENSAYOS	24/07/2019	27/07/2019
EMISIÓN EN VIVO	28/07/2019	10/08/2019
DIAS LIBRES	30/07/2019; 02/08/2019; 05/08/2019; 08/08/2019	

HORARIOS TBC							
Cluster	Precinct / Sede	Sport	28/07/2019	31/07/2019	03/08/2019	06/08/2019	09/08/2019
A	ESTADIO SAN MARCOS	MUJERES HOMBRES	10:00 - 15:00	10:00 - 15:00	10:00 - 15:00	10:00 - 15:00	17:30 - 22:50
			17:30 - 22:30	17:30 - 22:30	17:30 - 22:30	17:30 - 22:30	

CALENDARIO DE COMPETICIÓN														
	JUL 19				AGO 19									
FUTBOL	Dom 28	Lun 29	Mar 30	Mie 31	Jue 1	Vie 2	Sab 3	Dom 4	Lun 5	Mar 6	Mie 7	Jue 8	Vie 9	Sab 10
MUJERES	10:00-15:00 17:30-22:30			10:00-15:00 17:30-22:30			10:00-15:00 17:30-22:30			10:00-15:00 17:30-22:30			10:00- 15:00 17:30- 22:30	
HOMBRES		10:00-15:00 17:30-22:30			10:00- 15:00 17:30 - 22:30			10:00- 15:00 17:30 - 22:30			10:00-15:00 17:30-22:30			10:00- 15:00 17:30 - 22:30
	VIVO	VIVO		VIVO	VIVO		VIVO	VIVO		VIVO	VIVO		VIVO	VIVO

Figura 22. FÚTBOL. Plan narrativo de cámaras y de audio.

Fuente: Elaboración propia

4.14.5 La Gimnasia Artística

En este deporte la femenina y la masculina son las modalidades básicas,.

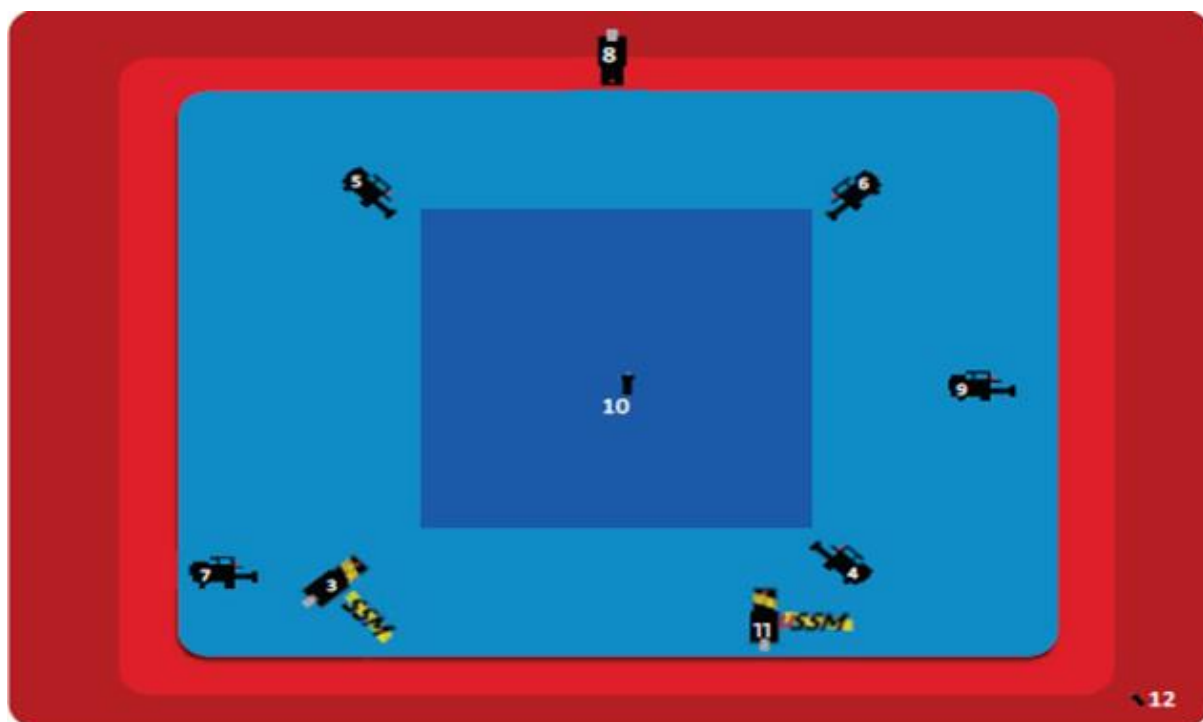
- Las maniobras de lo hombres se realizan sobre seis diferentes aparatos; la barra fija, los arzones, las barras paralelas, los aros, los saltos y finalmente sobre la losa de competencia. En cada aparato se ejecuta una rutina compuesta de diferentes maniobras.
- Las mujeres utilizan cuatro aparatos para sus presentaciones. Estos aparatos son; la viga de equilibrio, las barras asimétricas, salto artístico y sobre la losa. Ellas ejecutan diferentes maniobras por rutina de presentación..

Las maniobras realizadas en ambos casos se caracterizan por el esfuerzo de cada atleta y en ellas se pone en juego su fuerza, su flexibilidad, las volteretas, los giros longitudinales y transversales, pero sobre todo la elegancia y prolijidad de cada maniobra.

Todas las competencias, las femeninas y las masculinas se desarrollan también por estilo. Estos estilos son, competición colectiva por equipos, competencias individuales y las finales sobre aparatos.

La competencia de la gimnasia artística compite por 6 medallas doradas en lo femenino y 8 en la modalidad masculina.

NOMBRE DE DEPORTE	GIMNASIA
SEDE	Villa El Salvador
PRECINTO	POLIDEPORTIVO VILLA EL SALVADOR



NARRATIVA DE CÁMARAS				
Nº CAM	POSICIÓN	CONFIGURACIÓN	SOPORTE	LENTES
1	Alta, Plataforma de cámara principal, central	Cámara liviana	Trípode	22x
2	Alta, Plataforma de cámara principal, central	Cámara pesada	Trípode	86x
3	Campo, izquierda	Cámara pesadaSSM	Trípode	86x
4	Campo, derecha	Cámara liviana	Trípode	22x
5	Campo, distante izquierda	Cámara liviana	Trípode	22x
6	Campo, distante derecha	Cámara liviana	Trípode	22x
7	Campo, ingreso de atletas	Cámara liviana	Portátil	14x
8	Alta, ángulo contrario, plataforma central	Cámara pesada	Trípode	86x
9	Campo, area de premiación	Cámara liviana	Portátil	14x
10	Senital sobre pista	Miniatuara	Brazo mágico	Gran ang
11	Campo, en dolly	Cámara pesadaSSM	Trípode	86x
12	Muy alta, último nivel de tribuna, derecha	Miniatuara	Brazo mágico	Gran ang

PLAN DE AUDIO				
N°	POSICIÓN	CONFIGURACIÓN	SOPORTE	MICRÓFONO
M1	Alta, Plataforma de cámara principal, central	Funda anti viento	Trípie corto	Estéreo AT 4029
M2	Alta, Plataforma de cámara principal, central	Funda anti viento	Small stand	Seheneiser 416
M3	Campo, izquierda	En cámara pesada	Funda anti viento	Seheneiser 416
M4	Campo, derecha	En cámara liviana	Soporte de cámara	DPA 4070
M5	Campo, distante izquierda	En cámara liviana	Soporte de cámara	Seheneiser 416
M6	Campo, distante derecha	En cámara liviana	Soporte de cámara	DPA 4070
M7	Campo, ingreso de atletas	En cámara liviana	Soporte de cámara	DPA 4070
M8	Alta, ángulo contrario, plataforma central	En cámara pesada	Funda anti viento	Seheneiser 416
M9	Campo, área de premiación	En cámara liviana	Soporte de cámara	DPA 4070
M10	Campo, izquierda	Miniatura	Brazo mágico	Omni
M11	Campo, en dolly	En cámara pesada	Funda anti viento	Seheneiser 416

HORARIOS TBC						
CLUSTER	PRECINTO	DEPORTE	02/08/2019	03/08/2019	04/08/2019	05/08/2019
D	POLIDEPORTIVO VILLA EL SALVADOR	GIMNASIA -	15:00 - 18:00	15:00 - 18:35	16:00 - 18:50	16:00 - 18:50

FECHAS		
	DESDE	HASTA
MONTAJES	16/07/2019	22/07/2019
ENSAYOS	01/08/2019	
EMISIÓN EN VIVO	02/08/2019	05/08/2019

CALENDARIO DE COMPETICIÓN			
Ago 19			
Vie 2	Sab 3	Dom 4	Lun 5
15:00 - 18:00	15:00 - 18:35	16:00 - 18:50	16:00 - 18:50
Vivo	Vivo	Vivo	Vivo

DIRECCIÓN	
POLIDEPORTIVO VILLA EL SALVADOR	AV. 1 DE MAYO S/N, VILLA EL SALVADOR

Figura 23. GIMNASIA. Plan narrativo de cámaras y de audio

Fuente: Elaboración propia

4.15 El Grafismo

El objetivo inicial del grafismo, en la televisación deportiva, era básicamente presentar información que identifique al atleta, el recinto, la ciudad donde se desarrollaba el evento deportivo y los nombres de los talentos. Con el desarrollo tecnológico y la aparición de nuevas herramientas creativas el grafismo se ha convertido en un elemento imprescindible en toda televisación deportiva importante. Añade a cada presentación un gran valor expresivo añadiendo información del atleta, de los tiempos, de los marcadores, estadísticas de equipos. Su calidad e importancia la ha convertido en una vital y gran industria, hoy existen compañías especializadas en desarrollar plantillas y software especializado que dan servicio en la organización de los eventos internacionales. La Federación Internacional de Gimnasia indica, que deberían desarrollarse paquetes gráficos dedicados, el cual sería de uso obligatorio en todas las competencias oficiales. El Host broadcaster está obligado a utilizar esta herramienta con el propósito de entregar un estilo consistente y apropiado durante todas las coberturas (FIG, 2019, p.11)

Dos áreas muy notorias identifican al grafismo, la que desarrolla plantillas de textos y sus elementos tipográficos, y la trabaja sobre efectos e ilustraciones. Ambas trabajan de manera colectiva en un proyecto audiovisual, no se contraponen, básicamente utilizan los mismos elementos, pero se ejecutan separadamente, según lo indica el plan audiovisual. Los ordenadores en 2D y 3D son las herramientas habituales en el grafismo tipográfico, y crean textos estáticos o animados. La emisión de los gráficos está prevista en una escaleta donde se señala que un grupo de ellos son fijos para todos los encuentros y que se tienen que seguir al pie de la letra, pero hay situaciones en que esto puede pasar a un segundo nivel de importancia cuando hay una tarjeta, una expulsión, un gol.

El Organizador del evento deportivo directamente o mediante el host broadcaster del evento es quien define las características y la apariencia final del grafismo oficial de las competencias. Definitivamente los gráficos más elaborados forman parte del trabajo de ilustración. Están constituidos por elementos con evoluciones, diagramas, logotipos de identificación de las compañías de televisión, de los organizadores de los eventos. Además, forman parte de esta área la

realización de los segmentos de video que identifican una presentación, el inicio de una competencia, la inserción de anuncios, y la presentación de los auspiciadores del evento. Estos elementos se crean utilizando herramientas especializadas y tecnología de punta.

La televisación de eventos deportivos en directo adquiere la categoría de nuevo formato y que lo diferencia de otros debido al aporte de grafismo. El diseño grafico de una transmsión deportiva debe ser coherente con el estilo de la propuesta narrativa general, y básicamente debe contener información clara sobre el desarrollo de los acontecimientos, sus plantillas y diagramas deberían ser un reflejo organizado de los hechos, didáctico y explicativo.

La herramientas gráficas entregan información muy expecífica y explicativa sobre los competidores del evento, de sus marcas individuales, de sus ubicaciones en las listas generales, de marcadoes y fechas. Es en el dominio digital donde se crea, manipula y modifica las plantilas, los logotipos y efectos digitales de entrada y salida que identifican a un determinado evento deportivo. El lienzo en el que se diseña el grafismo se determina junto con el aspecto del formato de emisión televisiva.

Un estilo gráfico muy especifico y dedicado son los que diseñan las corporaciones de medios para los eventos deportivos internacionales. Este estilo único debe ser coherente porque será el elemento identificador del evento. El grafismo debería utilizar tipografía sólida y clara, con diseños atractivos y modernos y evitar las evoluciones perturbadoras. Los protocolos de la Federación Internacional de Voleibol señalan que, los fondos estáticos, sin elementos perturbadores, o ligeramente fuera de foco, la tipograffía grande y sólida y los colores llamativos son los elemntos adecuados para la gráfica deportiva. Sobre estos fondos, los textos serán notorios y la información legible. Los textos de identificación de los atletas deberían ser explicativos esencialmente. (FIVB, 2019, p.142).

Para el trabajo gráfico se utilizan dos tipos de herramientas, ordenadores y software dedicado, unos para la creación y otros para su emisión. En una competencia internacional del nivel de campeonatos mundiales u olimpiadas, el

grafismo se crea mucho tiempo antes de la realización del evento. La Federación Internacional de Fútbol Asociado, el 3 de septiembre de 2019, presentó el logotipo oficial del Campeonato Mundial CATAR 2022. El evento ocurrió en Doha, capital de Catar, y el logotipo identificador se proyectó sobre la infraestructura urbana representativa de la ciudad. Tres años antes de la realización de las competencias.

La empresa Atos, con muchos años y prestigio en la industria, fue la encargada de desarrollar, implementar y emitir el concepto gráfico de Lima 2019. El host broadcaster la eligió debido a su prestigio al desarrollar las líneas gráficas de los últimos juegos olímpicos, los de Río de Janeiro 2016, y los de la olimpiada de invierno en Pyeong Yang 2018. La creación del concepto gráfico de Lima 2019 tomó varios meses de elaboración. Los textos se construyeron en idioma inglés y en un formato con un aspecto de relación 16:9.

Los ordenadores con la información sobre el desarrollo de las competencias estuvieron conectados en tiempo real con las unidades de generación de gráfica. De esta manera se emitieron plantillas gráficas con información fidedigna de los atletas y equipos simultáneamente al desarrollo de las competencias deportivas.

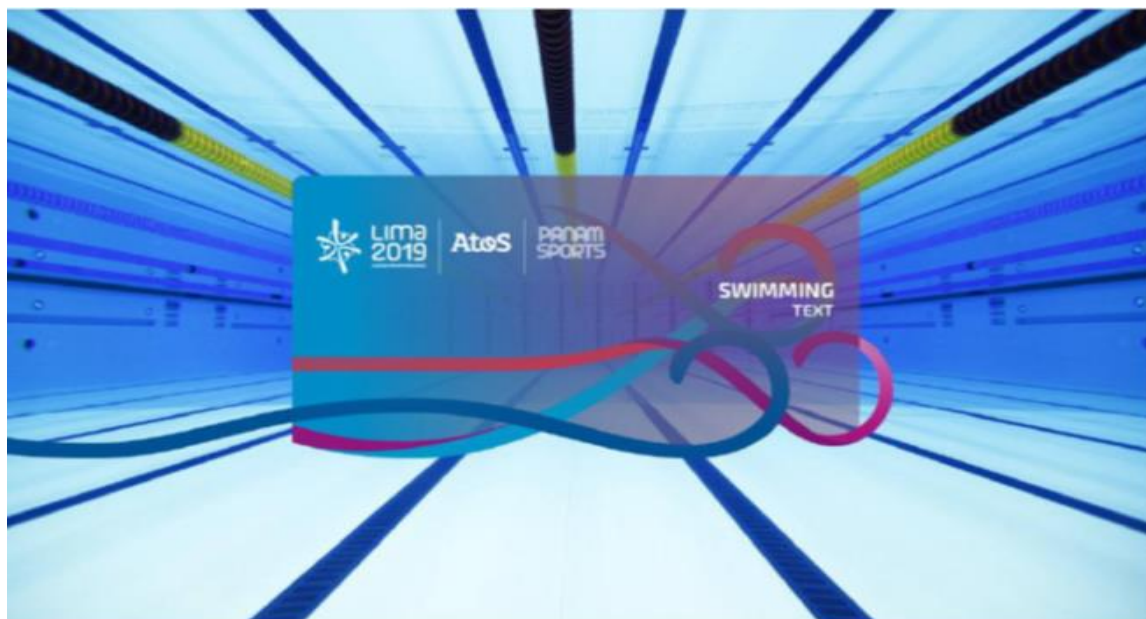


Figura 24. Identificador Deporte/disciplina

Fuente: Mediapro

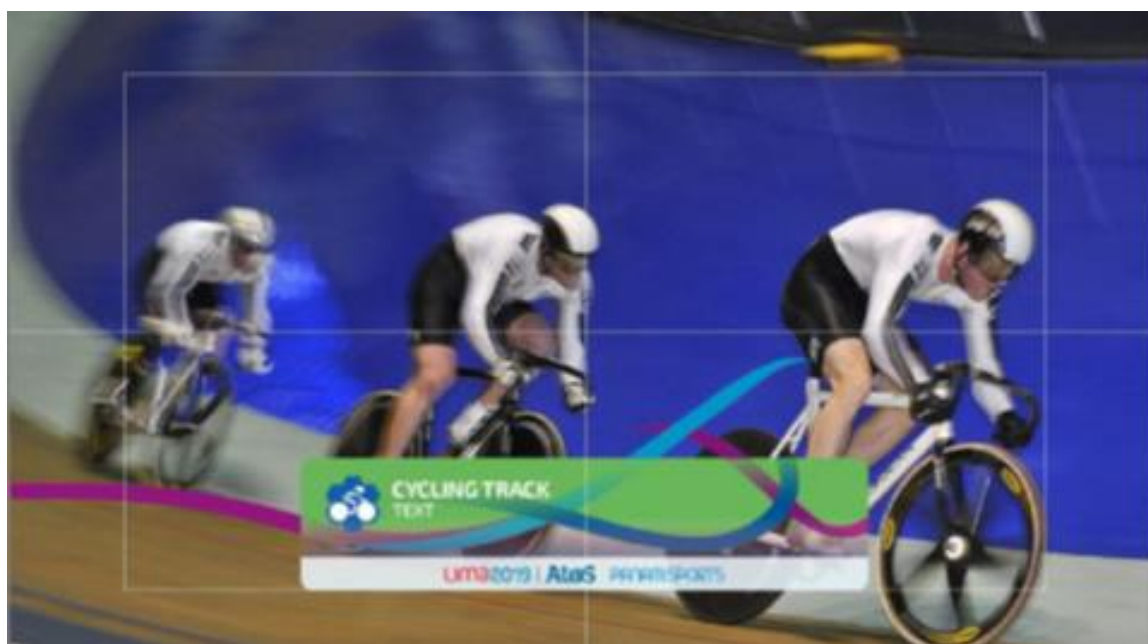


Figura 25. Identificador Sede/Evento

Fuente: Mediapro



Figura 26. Identificador Atleta

Fuente: Mediapro



Figura 27. Marcador de Atleta

Fuente: Mediapro



Figura 28. Marcador del Partido

Fuente: Mediapro



Figura 29. Resumen de Goles

Fuente: Mediapro



Figura 30. Resultados

Fuente: Mediapro



Figura 31. Listado de Medallas

Fuente: Mediapro

Segmentos de video, bumpers, de identificación para el inicio o final de las sesiones deportivas fueron desarrolladas por el host broadcaster oficial. Los bumpers constituían una señal de alerta y se emitían 30 segundos antes del inicio de la transmisión en directo de una competencia deportiva específica, e igualmente para marcar el final de la sesión.

Con el propósito de diferenciar, en una televisación en directo, una secuencia de repetición ralentizada de las imágenes en vivo se utiliza un efecto gráfico digital de transición. Éste se emite al inicio y al final del segmento enfatizando el carácter de la inserción del paquete de video. La finalidad de los segmentos ralentizados de repetición es clarificar o matizar una acción del juego, pero su emisión no debe convertirse en un obstáculo a la visualización en directo de las acciones del juego. En este caso, las repeticiones las decide el director del host broadcaster.

4.16 Las síntesis del día

El host broadcaster oficial emitió diversos paquetes de video posproducidos conteniendo la síntesis de las jornadas diarias.

Uno de esos paquetes, el de 5 minutos se emitían antes de la emisión directa diaria. Este paquete contenía imágenes donde se plasmaba la riqueza histórica y cultural de la ciudad sede, Lima. Además de los preparativos realizados para la ejecución de los juegos. Estos paquetes se entregaban a los titulares de los derechos para la emisión en sus programas unilaterales..

Otro paquete posproducido contenía las secuencias más resaltantes de todas las actividades de las competencias del día. Estos paquetes se entregaban para su emisión al cierre de la jornada diaria, contenían además en las pistas de audio, los comentarios guía en castellano e inglés, sonido ambiental y música incidental, con una duración de 50 minutos. Su emisión se ejecutó desde el primer día de competencias hasta el final de los juegos Lima 2019.

Asimismo, se entregaron a los propietarios de los derechos de televisión, dos programas de televisión con una duración de 120 minutos. Este contenido se elaboró con escenas de los sucesos deportivos y humanos de todas las jornadas diarias.

La tabla, a continuación, refleja la pauta y el contenido de los paquetes de video posproducidos con un tiempo de duración de 50 minutos.

TC	ITEM	DURATION
00:00:00	OPENING SEQUENCE	00:00:20
00:00:20	DAILY SUMMARY	00:00:30
00:00:50	BUMPER MAPS VILLA REGIONAL DEL CALLO	00:00:05
00:00:55	BUMPER TAEKWONDO	00:00:03
00:00:58	TAEKWONDO HIGHLIGHTS	00:04:00
00:04:58	BUMPER SKATEBOARDING	00:00:03
00:05:01	SKATEBOARDING HIGHLIGHTS	00:04:00
00:09:01	BUMPER OTHER VENUE SPORTS	00:00:03
00:09:04	OTHER VENUE SPORTS HIGHLIGHTS	00:01:00
00:10:04	BUMPER MAPS VILLA DEPORTIVA NACIONAL	00:00:05
00:10:09	BUMPER SQUASH	00:00:03
00:10:12	SQUASH HIGHLIGHTS	00:04:00
00:14:12	BUMPER ARTISTIC SKATING	00:00:03
00:14:15	ARTISTIC SKATING HIGHLIGHTS	00:04:00
00:18:15	BUMPER BOWLING	00:00:03
00:18:18	BOWLING HIGHLIGHTS	00:02:00
00:20:18	BUMPER MARATHON	00:00:03
00:20:21	MARATHON HIGHLIGHTS	00:02:00
00:22:21	BUMPER OTHER VENUE SPORTS	00:00:03
00:22:24	OTHER VENUE SPORTS HIGHLIGHTS	00:02:30
00:24:54	BUMPER MAPS ESCUELA MILITAR DE CHORRILLOS	00:00:05
00:24:59	BUMPER PANATHLON	00:00:03
00:25:02	PENTATHLON HIGHLIGHTS	00:02:00
00:27:02	BUMPER TRIATHLON	00:00:03
00:27:05	TRIATHLON HIGHLIGHTS	00:02:00
00:29:05	BUMPER WEIGHTLIFTING	00:00:03
00:29:08	WEIGHTLIFTING HIGHLIGHTS	00:04:00
00:33:08	BUMPER SHOOTING	00:00:03
00:33:11	SHOOTING HIGHLIGHTS	00:02:00
00:35:11	BUMPER OTHER VENUE SPORTS	00:00:03
00:35:14	OTHER VENUE SPORTS HIGHLIGHTS	00:03:00
00:38:14	BUMPER MAPS POLIDEPORTIVO VILLA EL SALVADOR	00:00:05
00:38:19	BUMPER GYMNASTICS ARTISTIC	00:00:03
00:38:22	GYMNASTICS ARTISTICS HIGHLIGHTS	00:04:00
00:42:22	BUMPER OTHER VENUE SPORTS	00:00:03
00:42:25	OTHER VENUE SPORTS HIGHLIGHTS	00:00:30
00:42:55	BUMPER MAPS LAGUNA BUJAMA	00:00:05
00:43:00	BUMPER WATER SKYING	00:00:03
00:43:03	WATER SKYING HIGHLIGHTS	00:02:00
00:45:03	BUMPER OTHER VENUE SPORTS	00:00:03
00:45:06	OTHER VENUE SPORTS HIGHLIGHTS	00:01:00
00:46:06	BUMPER_IMAGES_OF_THE_DAY	00:00:03
00:46:09	IMAGES_OF_THE_DAY	00:03:31
00:49:40	CLOSING SEQUENCE	00:00:20
00:50:00	TOTAL DURATION	00:50:00

Figura 32. Escaleta del Resumen diario

Fuente: Mediapro.


4.17 Patrón de transmisión de las competencias deportivas.

La televisión de los juegos Lima 2019 fue una transmisión en directo, la señal internacional que se emitió estuvo constituida principalmente por las competencias deportivas y también por las actividades previas y posteriores a las competencias. Según la Federación Internacional de Atletismo, para asegurar que el orden de las acciones se ejecuten eficientemente, el plan de realización diario debe distribuirse a todo el equipo de producción. Este plan debería incluir para la cobertura, el orden cronológico de todas las tareas de antes, durante y después de cada competencia en cada sede y sesión (FIAA, 2011).



Indicative Running Order

LIMA 2019 - XVIII Panamerican Games



MEDIAPRO

WORLD FEED

Day 1

13:00 1st Srv (Local)

Tennis

- Date -

LAWN TENNIS

Pre Event

Item	On-screen	Video	Audio	Graphics	Field of Play	Duration	Start	End	Countdown	Time of Day
BARS		BARS	1 KHz	VENUE & COMPETITION ID		01:00	0:00:00	0:01:00	-0:30:00	12:30:00
Unilateral Pre-match Stand-up Slot		Live	Live			15:00	0:00:00	0:15:00	-0:29:00	12:31:00
Wide shot of Stadium		Live / GFX	Live	Match ID, Countdown to transmission		04:00	0:15:00	0:19:00	-0:14:00	12:46:00
1 Animated Opening Sequence		EVS	EVS			00:30	0:19:00	0:19:30	-0:10:00	12:50:00
2 Stadium Wide shot + Match ID GFX		Live / GFX	Live	Match ID - Full Frame		00:30	0:19:30	0:20:00	-0:09:30	12:50:30
3 Live Stadium general views		Live	Live			02:00	0:20:00	0:22:00	-0:09:00	12:51:00
4 Coin Toss		Live	Live			01:00	0:22:00	0:23:00	-0:07:00	12:53:00
5 Live stadium wide shot + Day Schedule		Live / GFX	Live	Day Schedule		00:30	0:23:00	0:23:30	-0:06:00	12:54:00
6 Players on court warming up		Live	Live		Players on court	02:30	0:23:30	0:26:00	-0:05:30	12:54:30
7 Player A presentation		Live / GFX	Live	Player A ID and Stats		00:50	0:26:00	0:26:50	-0:03:00	12:57:00
8 Player B presentation		Live / GFX	Live	Player B ID and Stats		00:50	0:26:50	0:27:40	-0:02:10	12:57:50
9 Officials Close-ups		Live / GFX	Live	Umpire ID		00:10	0:27:40	0:27:50	-0:01:20	12:58:40
10 Players preparing for start		Live	Live			01:00	0:27:50	0:28:50	-0:01:10	12:58:50
11 Stay on cam 1 at 5" before 1st Serve		Live	Live			00:10	0:28:50	0:29:00	-0:00:10	12:59:50
12 1st Serve		Live	Live		Kick-off		23:59:50			13:00:00

Full Time

Item	On-screen	Video	Audio	Graphics	On-Pitch	Duration	Start	End	Countdown	Time of Day
End of Match Celebrations and Close-ups		Live / GFX	Live	Full-time score lower third	Player celebrations	01:30	0:00:00	0:01:30		
14 Live stadium wide-shot + Full time Statistics GFX		Live/GFX	Live	Full time Statistics	Player off court	00:30	0:01:30	0:02:00		
15 Live stadium wide shot + Group Standings		Live/GFX	Live	Group Standings (Or road to final)		00:30	0:02:00	0:02:30		
16 Full time ISO angles		EVS	EVS			03:00	0:02:30	0:05:30		
17 Stadium Wide shot.		Live	Live			00:30	0:05:30	0:06:00		
18 Animated Closing Sequence		EVS	EVS			00:20	0:06:00	0:06:20		
19 Stadium Wide shot.		Live	Live			00:10	0:06:20	0:06:30		
Coming Up		Live / GFX	Live	Coming Up (next match)		00:30	0:06:30	0:07:00		
Highlights (ASAP)		EVS	EVS			05:00	0:07:00	0:12:00		
Wide shot of Stadium		Live	Live							

Figura 33. Patrón de Transmisión del Tenis.

Fuente: MEDIAPRO

4.18 La Norma de Producción.

De acuerdo a lo señalado, en su protocolos, por la Federación Internacional de Gimnasia, la señal de televisión internacional está constituida por la señal de video y la señal de audio, en directo. El audio contiene sonido incidental, comentarios guías en inglés y español, grafismo de marcadores y puntuación, repeticiones ralentizadas, y el logotipo de derechos reservados (FIG, 2019, p.9).

La norma técnica que reguló la emisión de la señal internacional de video de Lima 2019 fue en Alta definición Digital de 1080 por 1920 de resolución, en proporción de 16 a 9 y en un formato de 59.94i. El sonido se distribuyó en formato embebido y con una norma de -18dB fs. Además, por los canales 1 y 2 se irradió sonido ambiental, por los canales monoaurales 3 y 4 se distribuyeron los comentarios guía, por el canal 3 en castellano y en inglés por el 4. La señal de audio internacional es de norma estereofónica, captada en vivo durante el desarrollo de las competencias con el propósito de acompañar la imágenes y proyectar la atmósfera que se vive en cada sede. La señal de audio contribuye a la puesta en escena de las competencias, creando un clima de emoción con los canticos de las tribunas y el jadeo de los atletas.

La señal de audio internacional es una mezcla final que contiene los vitores y canticos del público asistente con sonido incidental, y acompaña de manera exacta y coherente a las imágenes. Esta señal se entrega a los medios acreditados como insumo para la creación de su propia señal de audio, quienes le añadirán sus propios comentarios. Los comentarios guía en castellano e inglés se emitieron en directo, además los de inglés también estuvieron disponibles en los paquetes de edición al final del día. Los comentarios se realizan solo sobre el desarrollo de las competencias, nunca en los segmentos de apertura y cierre. El comentario guía contiene pausas necesarias como recurso de posproducción y se ejecuta bajo la supervisión de los productores del Host Broadcaster.

El Comité Olímpico Internacional, en su manual de estilo para las Olimpiadas de Invierno de Pyeong Chang 2018, indica que es notorio que el avance tecnológico ha impactado la experiencia de las audiencias de competencias deportivas, pero una propuesta narrativa audiovisual coherente sigue siendo la prioridad. No nos

dejamos llevar por la tecnología solamente, sólo es una herramienta que nos ayuda para entregar un contenido impresionante (COI, 2016, p.14).

Mediapro en su condición de Host Broadcaster oficial de Lima 2019 ejecutó los lineamientos señalados por el comité organizador de los juegos para la creación de la señal internacional.

-El desplazamiento de los equipos de transmisión y el de los realizadores no debe convertirse en un obstáculo para la ejecución de los atletas, el desenvolvimiento de las autoridades deportivas y la tranquilidad del público asistente.

-Las posiciones de las cámaras a nivel de campo no deberían bloquear la zona de competencias.

-Las acciones del personal de transmisión, en cada sede, no deberá obstruir el desplazamiento o la visión de los jueces de las competencias.

-Los medios acreditados, en la ejecución de sus actividades, deben tener como prioridad que sus equipos de transmisión y realizadores no bloqueen la visión del público asistente a los estadios.

-Los medios acreditados no deberían obstruir las actividades de otros medios. Tampoco pueden acceder a entrevistas con los atletas u otros integrantes de las delegaciones participantes fuera de los horarios y zonas predeterminadas por el comité organizador para ese fin.

-Los realizadores del Host broadcaster a cargo de las competencias presentarán, en la señal internacional, una línea narrativa audiovisual equitativa e íntegra

-El modelo de cobertura audiovisual tiene carácter informativo y equilibrado. Con ese propósito, presentará la ejecución de los atletas y delegaciones de manera coherente, no restrictiva y menos discriminatoria, pero sobre todo justa.

-Se privilegia el desarrollo de la acción en cada competencia por encima de las repeticiones instantáneas ralentizadas o los planos de reacción del público. Las repeticiones deben mostrar ángulos reveladores, se prioriza la calidad, no la cantidad.

-Los medios acreditados accederán a la señal internacional en el control maestro internacional y en los servidores satelitales para su descarga en cada país destino.

-Los contenidos creados en las cámaras autónomas son de libre acceso para los medios acreditados en el control maestro de cada sede.

-La señal internacional que se irradia es una mezcla final que contiene imágenes en vivo, repeticiones ralentizadas, soporte explicativo de grafismo, sonido ambiental de la sede y comentarios guía.

Al respecto, el Organismo regente de Gimnasia, en su manual de radiodifusión explica, que la filosofía de la producción audiovisual debe perseguir una cobertura equilibrada y objetiva; una producción independiente e imparcial con el objetivo de presentar a los atletas y países participantes de manera justa. La señal internacional debería ser clara, objetiva y completa durante todas las competencias y en las ceremonias de entrega de medallas (FIG, 2019, p.7)

CAPÍTULO V: DISCUSIÓN

La televisión ha entregado, al deporte en general, tal grado de espectacularidad que lo hace vital. La televisación deportiva ha creado una puesta en escena apelando a un conjunto de recursos estéticos y narrativos con la ayuda del soporte tecnológico. La producción de televisión se encarga de planear y contar la historia del evento a la audiencia televisiva, pero la historia contada no es igual al hecho, es su representación audiovisual. La televisación deportiva en directo se convierte en el género televisivo del medio porque logra sacar provecho de la simultaneidad entre el hecho y la representación del hecho en el medio, y que además con el soporte del avance tecnológico ha dado origen a una nueva narrativa y nuevos modelos de producción audiovisual.

Los modelos actuales de producción y realización de las transmisiones de competencias deportivas para la televisión han llegado a un nivel de refinamiento y especialización muy elevado. Este fenómeno se pone en evidencia en las coberturas de los deportes de alta competencia como, juegos olímpicos, campeonatos mundiales de fútbol, juegos panamericanos. Esto se da como resultado, por un lado, de las exigencias de los entes rectores de cada deporte quienes establecen, cada vez con mayor autoridad, la forma en que cada cobertura televisiva debe realizarse, con una puesta en escena determinada donde lo audiovisual se orienta principalmente a exacerbar el lado emocional y dramático de cada competencia. Y por otro, al vertiginoso avance tecnológico que ofrece, cada vez, mayores y mejores herramientas de producción y realización, lo que resulta en una mayor libertad creativa para la construcción de las propuestas narrativas.

Asimismo, dado que los medios de comunicación, principalmente la televisión, contribuye de manera directa con el financiamiento, compra de derechos de transmisión, y de manera indirecta con la venta de publicidad, son los intereses económicos los que producen y financian los grandes sucesos deportivos, donde la relación deporte y medios de comunicación, sobre todo con la televisión, se han fortalecido enormemente transformando cada cobertura deportiva en un producto mediático.

CAPÍTULO VI. CONCLUSIONES.

El presente estudio demostró que:

- Los modelos actuales de producción audiovisual han generado el desarrollo de códigos narrativos específicos en el tratamiento de la televisación en directo de acontecimientos deportivos. Estos códigos narrativos se articulan como un lenguaje, con un refinamiento y especialización muy elevado que se evidencia notoriamente cuanto más sofisticada es la competencia deportiva a ser transmitida, en nuestro caso se pudo apreciar en los Juegos Panamericanos Lima 2019.
- La producción audiovisual de la televisación en directo, así como la narrativa que se genera con ésta exige una metodología de producción y realización distinta de la usada en otros productos audiovisuales. A diferencia de los modelos convencionales, en la que este proceso se dividía en tres: Preproducción, Producción o Realización y Posproducción; el modelo de producción utilizado en las transmisiones en directo y en Lima 2019 solo consistió de dos fases: Preproducción y Producción o Realización. Dado que la fase producción o realización es simultánea al hecho, el proceso finaliza con la emisión en directo del acontecimiento deportivo.
- La producción audiovisual de competencias deportivas construye sus contenidos mediante las herramientas y recursos narrativos del lenguaje audiovisual. Estos elementos narrativos, la ralentización de imágenes, el soporte gráfico, los comentarios que sirven de guía se estructuran de manera tal, que junto a la simultaneidad con el hecho crean un formato especializado de programa de televisión, que se ubica entre el contenido de información y el de entretenimiento. El mismo que se ejecutó en Lima 2019.
- Los fundamentos, reglas y estatutos de un deporte son el insumo principal para una cobertura deportiva, equivaldrían al guion literario de la misma. Estos elementos se utilizaron de base para el diseño de los planes de cámara

y de audio en la creación de la señal internacional de todas las competencias deportivas de Lima 2019.

- La narrativa audiovisual de las transmisiones deportivas son la puesta en escena de un acontecimiento que busca envolver emocional y psicológicamente a la audiencia para atraer su atención. Aquí lo audiovisual se orienta principalmente a exacerbar el lado emocional y dramático de las competencias. Por lo que la transmisión deportiva siempre es una representación del hecho, no el hecho mismo.
- Las herramientas tecnológicas se han convertido en un soporte esencial para las coberturas deportivas. Su vertiginoso avance suministra, cada vez, mayores y mejores herramientas para la producción y realización audiovisual, lo que resulta en una mayor libertad creativa para la construcción de las propuestas narrativas. En Lima 2019 se utilizaron herramientas audiovisuales de última generación y cobertura en tecnología 4K.
- Los acontecimientos deportivos generan una gran convocatoria entre la población. Debido al potencial volumen de consumidores los medios de comunicación realizan grandes inversiones financieras para transmitirlos, producirlas y obtener derechos sobre ellas. Esta audiencia a su vez es ofrecida como potencial consumidor a las diferentes empresas privadas interesadas en publicitar sus productos ante este público.
- Son los intereses económicos los que producen y financian los grandes acontecimientos deportivos. Cada vez es más sólido el vínculo entre las corporaciones de medios y el deporte, lo que ha transformando la televisación deportiva en directo en un producto mediático y en una gran industria al mismo tiempo.
- Por parte de la administración pública, las ciudades que se postulan como sedes de eventos deportivos internacionales, no necesariamente buscan un rédito económico inmediato. El interés estaría más bien en el legado de

infraestructura para la ciudad/país, la transformación del paisaje urbano, el mejoramiento de los sistemas medioambientales, el fortalecimiento y consolidación de la marca país, que un mega evento podría traer, lo cual se constituye como una inversión que reditúa a largo plazo.

CAPÍTULO VII: BIBLIOGRAFÍA

- Avelaneda, M., & Lopes, C. (2012). El Deporte y la Televisión: El papel del profesional de Educación Física. En Universidad Metodista de Piracicaba (Brasil). . *Retos Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 33 -37.
- Ayala, M., Chero, L., Yauri, Y., & Zevallos, A. (2015). *Juegos Panamericanos Lima 2019: factores críticos para su organización*. – Lima. Universidad ESAN.
- Barnfield, A. (26 de Febrero de 2013). *Soccer, Broadcasting and Narrative: On Televising a Live SoccerMatch*. Obtenido de Communication & Sport : sagepub.com/journalsPermissions.nav
- Carrasco, A. (2010). *Teleseries: géneros y formatos. Ensayo de Definiciones*. Miguel Hernandez Communication Journal.
- Chandler, G. (2009). *Film Editing*. California, USA: Michael Wiese Productions.
- Comité Olímpico Internacional. (2003). *Plan de Audio para Las Olimpiadas de Atenas 2004*. Lausana, Suiza.
- Comité Olímpico Internacional. (2016). *Manual de Estilo de las Olimpiadas de Invierno de PyeongChang 2018*. Lausana, Suiza.
- De Moragas, M. (1992). *Communication, cultural identities and the Olympic Games*. Barcelona, España.: Ed. Universidad Autonoma de Barcelona.
- De Moragas, M. (2007). *Comunicación y deporte en la era digital*. Barcelona: Centre d'Estudis Olímpics UAB.
- Fadiman, D. (2008). *Producing with Passion*. California, USA: Michael Wiese Productions.
- Federación Internacional Amateur de Atletismo. (2011). *Manual de Estilo*. Obtenido de <https://www.worldathletics.org/library>

Federación Internacional de Gimnasia. (2019). *Manual de Estilo de Buenas Prácticas para la Producción de la Señal de Televisión Base*. Paris, France.

Federación Internacional de Ski . (2017). *Manual de Estilo para Radiodifusión*. Londres, UK.

Federación Internacional de Voleibol. (2011). *Manual de Estilo para las Transmisiones por Televisión*. London, UK.

Federación Internacional de Voleibol. (2017). *Manual de Estilo para las Transmisiones por Televisión*. London, UK.

Federación Internacional de Voleibol, FIVB. (Diciembre de 2019). *Volleyball Handbook*. Obtenido de http://www.fivb.org/EN/BeachVolleyball/Document/2020/Handbook/2019_Handbook_Clean.pdf

Fernández, V., Narvaiza, B., & Pagadigorria, A. (2013). *Fundamentos de la Teoría y Técnica Audiovisuales*. Lejona, España: Universidad del País Vasco Publicaciones.

FIFA. (2019). *Lanzamiento del emblema oficial Copa Catar 2022*. Obtenido de <https://es.fifa.com/worldcup/organisation/official-emblem>

Hakanson, C. (2013). *Re-examining the Traditional Principles of Cinematography of Modern Movies*. Visby, Suecia: Gotland University Ed.

Harris, L. (2012). *Television production and broadcast journalism*. Tinley Park, Illinois: The Goodheart-Willcox Company, Inc.

Houlihan, B., & Malcolm, D. (2015). *Sport and society: A Student Introduction*. London, UK: Sage Publications Ltd.

IAAF. (Septiembre de 2019). *IAAF World Athletics Championships - Doha 2019*. Obtenido de <https://www.ct-group.com/uk/wp-content/uploads/sites/8/2019/10/IAAF-World-Athletics-Championships-Doha-2019-1.pdf>

- La Torre, M. (2014). *The Economics of the Audiovisual Industry*: F. Basingstoke, Palgrave. Macmillan: Financing TV, Film and Web.
- Llopis-Goig, R. (2016). Deporte, medios de comunicación y sociedad. En RICYDE. *Revista Internacional de Ciencias del Deporte*(44), 86-90.
- Martínez, J., & Fernández, F. (2010). *Manual Básico de Producción en Televisión*. Madrid: IORTV.
- Medina, E., & Moreno, J. (2017). *La producción en televisión. Contexto, herramientas y proceso*. Madrid: OMMPRESS.
- Miller, T., Lawrence, G., McKay, J., & Rowe, D. (2001). *Globalization and Sport: Playing the World*. London, Reino Unido: Ed.Sage.
- Mutis, J. (2018). *Introducción a la Producción Audiovisual*. Bogotá: Universidad Manuela Beltrán.
- Ortiz, M. (2018). *Producción y realización en medios audiovisuales*. Universidad de Alicante.
- Owens, J. (2007). *Television Sport Production*. Burlington, MA, USA: Elsevier Ed.
- Pahuacho, A. (2015). El fútbol y el héroe posmoderno. *Conexión*(4), 50-69. Obtenido de <http://revistas.pucp.edu.pe/index.php/conexion/article/view/14974>
- PANAM Sports. (2019). *Somos el corazón del Movimiento Olímpico en América*. Obtenido de <https://www.lima2019.pe/panam-sports>
- Paz, D., & Suzarte, P. (2013). *Mega-Eventos deportivos mundiales como herramienta para mejorar la imagen de marca país*. Facultad de Economía y Negocios. Sanitago de Chile: Universidad de Chile.
- Pérez, J. (2 de Marzo de 2018). *La tecnología que hay detrás de LaLiga, explicada al detalle*. Obtenido de <https://www.mundodeportivo.com/futbol/laliga>
- Radio Televisión Española. (2016). *Manual de Estilo de la Corporación Rtve*. Obtenido de <http://manualdeestilo.rtve.es/>

- Raney, A., & Bryant, J. (2009). *Handbook of Sports and Media*. Florida, USA: LEA Publishers.
- Regalado, O., Ayala, M., Chero, L., Yauri, I., & Zevallos, A. (2015). *Juegos Panamericanos Lima 2019: Factores críticos para su organización*. Lima, Perú: Universidad ESAN Ediciones.
- RTVE. (2016). *Retransmisiones y programas deportivos: Manual de Estilo*. Obtenido de <https://manualdeestilo.rtve.es/>
- Spasic, A. (2006). *Television Production: Modelling the Content Production Workflow*. Serbian Journal of Management.
- Stead, D. (2010). Sport and The Media. En B, Houlihan (Ed), Sport and Society: A Student Introduction. *Sage Publications Ltd*, 184-202.
- Tsoumita, S. (2013). *Sports Sports Television Programming, PHD Degree Thesis at the University of Stirling*. Stirling, Reino Unido: University of Stirling Ed.
- Video Production Handbook, Fourth Edition. (2008). Gerald Millerson & Jim Owens, Asbury College. Focal Press is an imprint of Elsevier 30 Corporate Drive, Suite 400, Burlington, MA 01803, USA.
- World Athletics Tv Coverage. (02 de Abril de 2004). *Atenas*. Obtenido de <https://www.worldathletics.org/news/news/tv-coverage-of-major-athletic-events-the-basic>
- Zamora, E. (2002). *Fútbol y Televisión: Cultura de Masas y Mediaciones en el Capitalismo Avanzado. Congreso Científico Internacional de Fútbol. Salamanca, 17 y 18 de mayo de 2002*. Sevilla: Universidad de Sevilla Ed.
- Zettl, H. (1984). *Television Production Handbook*. Belmont, USA: Wadsworth Publishing Co.

CAPÍTULO VIII: ANEXOS